



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN SOBRE PROBLEMAS DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS
ENTRE 2 A 4 AÑOS Y CREACIÓN DE UN SISTEMA DE JUEGOS DE
ESTIMULACIÓN TEMPRANA

TESIS DE GRADO

Previa obtención del título de

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

Autor:

KAREN YOLANDA LOZANO ACOSTA

RIOBAMBA – ECUADOR

-2014-

Agradecimiento especial a mi madre, por ser un pilar fundamental en mi vida, a mis maestros por todos los conocimientos impartidos a lo largo de mi carrera, por enseñarme a ser una mejor persona para poder ser una gran profesional.

Gracias a Dios por la vida tan plena y llena de trivialidades que me ha permitido vivir.

Dedico este trabajo al esfuerzo y dedicación del ser que me dio la vida, por el sacrificio, el empuje y amor que siempre me dio; a mi familia, quienes anhelan ver a una profesional dejando en alto el nombre todos y cada uno de ellos.

A mis hermanos y amigos, quienes siempre estuvieron a mi lado, dándome fuerza y aliento en cada etapa de mi vida hasta hoy.

A Liseth, porque quiero ser su ejemplo a seguir y a Tita quien ahora podrá decir cuan orgullosa está de su nieta.

FIRMA

FECHA

GONZALO SAMANIEGO Phd.

DECANO FIE

LCDA. PEPITA ALARCÓN

DIRECTORA DE ESCUELA DISEÑO GRÁFICO

ING. ANDRÉS RODRÍGUEZ

DIRECTOR DE TESIS

ING. DIANA BAQUERO

MIEMBRO PRESIDENTE DE TRIBUNAL

DIRECTOR CENTRO DOCUMENTACIÓN

NOTA DE TESIS.....

Yo Karen Yolanda Lozano Acosta, soy el responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta: Tesis, y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

INDICE DE ABREVIATURAS

CIBV:	Centro Infantil del Buen Vivir
GADM:	Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal
MIES:	Ministerio de Inclusión Económica y Social
PO:	Público Objetivo

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	- 16 -
CAPÍTULO I	- 18 -
MARCO REFERENCIAL	- 18 -
1.1 ANTECEDENTES	- 18 -
1.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS.....	- 22 -
1.3 OBJETIVOS	- 24 -
1.3.1 OBJETIVO GENERAL	- 24 -
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	- 25 -
1.4 HIPÓTESIS.....	- 25 -
CAPÍTULO II	- 26 -
MARCO TEÓRICO	- 26 -
2.1 LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE	- 26 -
2.1.1 EL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO	- 26 -
2.1.2 ESTILOS DE APRENDIZAJE	- 28 -
2.1.3 PROBLEMAS DE APRENDIZAJE.....	- 32 -
2.2 LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA.....	- 35 -
2.2.1 ÁREAS DE ENFOQUE DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA.....	- 35 -
2.3 DISEÑO GRÁFICO	- 37 -
2.3.1 DEFINICIÓN Y GENERALIDADES	- 37 -
2.3.2 ÁREAS DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL	- 42 -
2.3.3 PROCESO CREATIVO DE DISEÑO	- 44 -
2.3.4 MARKETING Y PUBLICIDAD	- 45 -
2.3.5 ERGONOMIA.....	- 47 -
2.3.6 IDENTIDAD GRÁFICA	- 48 -
2.3.7 DISEÑO EDITORIAL	- 49 -
2.4 LOS JUEGOS DIDÁCTICOS / EDUCATIVOS	- 50 -

2.4.1 ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO	- 53 -
CAPÍTULO III	- 55 -
ANÁLISIS Y CATEGORIZACIÓN DE LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE Y RELACIÓN CON LOS PADRES DE FAMILIA	- 55 -
3.1 TIPOS DE PROBLEMAS DE APRENDIZAJE.....	- 55 -
3.2 LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE	- 59 -
3.2.1 ESTILO DE APRENDIZAJE AUDITIVO	- 60 -
3.2.2 ESTILO DE APRENDIZAJE VISUAL	- 61 -
3.2.3 ESTILO DE APRENDIZAJE KINESTÉSICO	- 62 -
3.3 DESTREZAS Y HABILIDADES RELACIÓN NIÑO/A – EDAD.....	- 63 -
3.3.1 LOS NIÑOS DE 0 A 48 MESES.....	- 64 -
3.4 LA DETECCIÓN TEMPRANA DE LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE.....	- 70 -
3.5 CUÁNTO SABEMOS Y CÓMO ENFRENTAR LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE	- 71 -
3.5.1 CIBV LOS ALPES Y SUS PAPITOS	- 72 -
3.5.2 PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA LUIS VARGAS TORRES	- 73 -
3.6 ANÁLISIS DE LAS METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN LAS ESCUELAS DE EDUCACIÓN REGULAR EN LA ACTUALIDAD	- 75 -
3.6.1 ¿QUÉ ES LA PLANIFICACIÓN?.....	- 75 -
3.6.2 ¿CÓMO PLANIFICA EL CIBV LOS ALPES?	- 75 -
3.6.3 ¿CÓMO PLANIFICA EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA LUIS VARGAS TORRES?	- 77 -
3.6.4 ¿CÓMO PLANIFICA EL INSTITUTO BARTOLUCCI?	- 78 -
3.7 LOS NIÑOS CON CAPACIDADES ESPECIALES Y SU INCLUSIÓN EN EL SISTEMA DE EDUCACIÓN REGULAR.....	- 79 -

CAPÍTULO IV	- 81 -
LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA Y LA MOTRICIDAD FINA	- 81 -
4.1 ESTIMULACIÓN TEMPRANA	- 81 -
4.1.1 DESCRIPCIÓN.....	- 82 -
4.1.2 BENEFICIOS DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA	- 84 -
4.1.3 OBJETIVOS DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA	- 86 -
4.1.4 ¿CÓMO SE REALIZA LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA?	- 87 -
4.2 LA MOTRICIDAD FINA	- 89 -
4.2.1 GENERALIDADES.....	- 90 -
4.2.2 ¿CÓMO SE DESARROLLA LA MOTRICIDAD FINA?	- 91 -
4.2.3 IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD FINA	- 94 -
4.2.4 EJERCICIOS PARA EL DESARROLLO DE LA MORICIDAD FINA	- 96 -
CAPÍTULO V	- 101 -
ANÁLISIS DEL PÚBLICO OBJETIVO	- 101 -
5.1 INVESTIGACIÓN DE MERCADOS	- 101 -
5.2 SEGMENTACIÓN GEOGRÁFICA	- 102 -
5.3 SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA	- 102 -
5.4 SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA.....	- 102 -
5.5 SEGMENTACIÓN CONDUCTUAL.....	- 103 -
CAPÍTULO VI	- 104 -
CREACIÓN DE UN SISTEMA DE JUEGOS DE ESTIMULACION TEMPRANA PARA	
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA.....	- 104 -
6.1 CREACIÓN DEL SISTEMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS	- 104 -
6.1.1 DESARROLLO DE IDEAS	- 106 -
6.1.2 DISEÑO DE BOCETOS	- 108 -
6.1.3 PROCESO DE DISEÑO	- 129 -
6.1.4 DISEÑO FINAL.....	- 131 -

6.2	DISEÑO DEL PACKAGING Y MANUAL INFORMATIVO.....	- 150 -
6.2.1	EL PACKAGING	- 151 -
6.2.2	LOS MANUALES INFORMATIVOS Y DE USO.....	- 158 -
6.2.2.1	RECOPILACIÓN DE INFORMACIÓN	- 158 -
6.2.2.2	PROCESO DE DIAGRAMACIÓN	- 159 -
6.2.2.3	DISEÑO FINAL	- 160 -
6.3	ELABORACIÓN DEL MATERIAL GRÁFICO PROMOCIONAL.....	- 165 -
6.3.1	SELECCIÓN DE LOS MEDIOS	- 165 -
6.3.2	EJEMPLIFICACIÓN	- 169 -
6.3.3	ARTES FINALES.....	- 170 -
CAPITULO VII	- 175 -
	COMPROBACIÓN Y VALIDACIÓN DE RESULTADOS	- 175 -
7.1	HIPÓTESIS	- 175 -
7.2	PROCESO DE VALIDACIÓN	- 175 -
7.2.1	VALIDACIÓN ESPECÍFICA POR RANGO DE EDAD	- 176 -
7.3	VALIDACIÓN GENERAL.....	- 190 -
CONCLUSIONES	- 191 -
RECOMENDACIONES	- 192 -
RESUMEN ¡Error! Marcador no definido.	
SUMARY	- 195 -
GLOSARIO	- 197 -
APENDICES Y ANEXOS	- 199 -
BIBLIOGRAFÍA	- 200 -
LINKOGRAFÍA	- 202 -

INDICE DE FOTOGRAFÍAS E IMAGENES

Imagen I Desarrollo motriz del niño en el primer año de vida.....	- 33 -
Imagen II Ejemplos de texturas	- 40 -
Imagen III Desarrollo motriz de niños en los primeros dos años de vida	- 65 -
Imagen IV Habilidades de los niños/as desarrollan hasta los 28 meses.....	- 67 -
Imagen V Actividades que se realizan en un CIBV	- 84 -
Imagen VI Desarrollo de la coordinación y capacidades sociales.....	- 86 -
Imagen VII Juego didáctico que estimula el aprendizaje por su vistosidad.....	- 88 -
Imagen VIII Evidencia del desarrollo de la motricidad fina en lecto - escritura	- 90 -
Imagen IX Desarrollo de la motricidad fina evidenciada al manipular un lápiz	- 92 -
Imagen X Niños siguiendo un patrón de líneas punteadas	- 97 -
Imagen XI Capacidad de apilar cubos de forma coordinada.....	- 98 -
Imagen XII Capacidad de manipular, parear e imitar patrones	- 99 -
Imagen XIII Boceto de Tam Gram en tres diferentes niveles de dificultad	- 109 -
Imagen XIV Boceto de Cubo en tres diferentes niveles de dificultad	- 110 -
Imagen XV Boceto de Encaje en tres diferentes niveles de dificultad	- 112 -
Imagen XVI Boceto de Pares en tres diferentes niveles de dificultad	- 113 -
Imagen XVII Texturas utilizadas en los cubos.....	- 121 -
Imagen XVIII Tipografía empleada en la marca paraguas LUDIS	- 134 -
Imagen XIX Logotipo marca paraguas LUDIS	- 134 -
Imagen XX Factor X Ludis y detalle de la textura.....	- 135 -
Imagen XXI Cromática empleada en la marca Ludis.....	- 135 -
Imagen XXII Logotipo Tam Gram	- 139 -
Imagen XXIII Logotipo Encaje	- 143 -
Imagen XXIV Logotipo Cubo	- 145 -
Imagen XXV Logotipo de la marca Pares	- 146 -
Imagen XXVI Cubo texturizado apilar y formar secuencias según un patrón	- 148 -
Imagen XXVII Juego Encaje.....	- 149 -
Imagen XXVIII Juego PARES.....	- 149 -
Imagen XXIX Juego TAM GRAM	- 150 -
Imagen XXX Empaque real del juego CUBO.....	- 152 -

Imagen XXXI Empaque real del juego Encaje	- 154 -
Imagen XXXII Empaque real del juego Pares.....	- 156 -
Imagen XXXIII Empaque real del juego Tam Gram	- 158 -
Imagen XXXIV Portada y páginas interiores manual del juego didáctico CUBO....	- 161 -
Imagen XXXV Portada y páginas interiores del manual juego didáctico ENCAJE .	- 162 -
Imagen XXXVI Portada y páginas interiores del manual juego didáctico PARES...	- 163 -
Imagen XXXVII Portada y páginas interiores del manual juego TAM GRAM	- 164 -
Imagen XXXVIII Logotipo Gaceta municipal El Fortín.....	- 168 -
Imagen XXXIX Moto Taxi	- 169 -
Imagen XL Publicidades para revista	- 172 -
Imagen XLI Mural pintado en la escuela “Luis Vargas Torres”	- 173 -
Imagen LXII Evaluación de motricidad fina (inicial) niños/as de 24 a 35 meses.....	- 177 -
Imagen XLIII Evaluación de motricidad fina (final) niños/as de 24 a 35 meses.....	- 178 -
Imagen XLIV Evaluación de motricidad fina (inicial) niños/as de 36 a 47 meses ...	- 179 -
Imagen XLV Evaluación de motricidad fina (final) niños/as de 36 a 47 meses.....	- 180 -
Imagen XLVI Resultados pruebas de motricidad fina niños/as de 48 a 59 meses .	- 186 -

INDICE DE TABLAS

Tabla I La Textura	- 39 -
Tabla II El color y su significación.....	- 41 -
Tabla III Líneas y formas bases del diseño.....	- 42 -
Tabla IV Segmentación de Mercados para Ludis	- 103 -
Tabla V Estructura del Plan de Medios	- 166 -
Tabla VI Detalle de Medios y Vehículos.....	- 167 -
Tabla VII Objetivos publicitarios según la temporalidad	- 167 -

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico I Gráfica de la Segmentación de mercados	- 46 -
Gráfico II Características del “ser” según los estilos de aprendizaje de Herrmann..	- 63 -
Gráfico III Problemas de aprendizaje que Parvularias reciben con frecuencia	- 74 -
Gráfico IV Problemas que presentaron los niños/as promovidos a primer año de educación básica, período lectivo 2012 – 2013.....	- 95 -
Gráfico V Boceto lineal de Tam Gram 2 años +	- 115 -
Gráfico VI Boceto lineal de Tam Gram 3 años +	- 116 -
Gráfico VII Boceto lineal de Tam Gram 4 años +	- 117 -
Gráfico VIII Boceto de CUBO 2 años +	- 118 -
Gráfico IX Boceto CUBO 3 años +	- 119 -
Gráfico X Boceto CUBO 4 años +	- 120 -
Gráfico XI Boceto Encaje 2 años +	- 122 -
Gráfico XII Boceto Encaje 3 años +	- 123 -
Gráfico XIII Boceto Encaje 4 años +	- 124 -
Gráfico XIV Boceto Pares 2 años +	- 126 -
Gráfico XV Boceto Pares 3 años +	- 127 -
Gráfico XVI Boceto Pares 4 años +	- 128 -
Gráfico XVII Fondos permitidos para la marca Ludis.....	- 136 -
Gráfico XVIII Fondos no permitidos para la marca Ludis	- 137 -
Gráfico XIX Tamaño mínimo de la marca Ludis.....	- 137 -
Gráfico XX Restricciones de tamaño de la marca Ludis	- 138 -
Gráfico XXI Retícula del logotipo Tam Gram.....	- 140 -
Gráfico XXII Factor X de la marca Tam Gram	- 141 -
Gráfico XXIII Gama Cromática utilizada en la marca Tam Gram	- 141 -
Gráfico XXIV Mínimo aceptado para la marca Tam Gram	- 142 -
Gráfico XXV Restricciones de Forma para la marca Tam Gram	- 142 -
Gráfico XXVI Factor x de la marca Encaje	- 143 -
Gráfico XXVII Cromática que rige el diseño de la marca Encaje	- 144 -
Gráfico XXVIII Tipografía que rige el diseño de la marca Encaje	- 144 -

Gráfico XXIX Factor x de la marca Cubo.....	- 145 -
Gráfico XXX Cromática que rige la marca Cubo	- 145 -
Gráfico XXXI Tipografía y textura que rige la marca Cubo.....	- 146 -
Gráfico XXXII Factor x y estructura que rige la marca Pares.....	- 147 -
Gráfico XXXIII Cromática que rige el diseño de la marca Pares	- 147 -
Gráfico XXXIV Tipografía empleada en la marca Pares	- 147 -
Gráfico XXXV Packaging del juego Didáctico Cubo	- 151 -
Gráfico XXXVI Packaging del juego didáctico Encaje	- 153 -
Gráfico XXXVII Packaging del juego didáctico Pares.....	- 155 -
Gráfico XXXVIII Packaging del juego didáctico Tam Gram	- 157 -
Gráfico XXXIX Proceso de diagramación del Manual del juego didáctico CUBO ..	- 160 -
Gráfico XL Diagramación del material publicitario en la retícula	- 170 -
Gráfico XLI Diagramación del material publicitario en la retícula	- 171 -
Gráfico XLII Retícula de tripartición para medios alternativos.....	- 174 -
Gráfico XLIII Prueba de escritura 1 efectuada a niños de 48 a 59 meses	- 182 -
Gráfico XLIV Prueba de escritura 2 efectuada a niños de 48 a 59 meses.....	- 183 -
Gráfico XLV Prueba de escritura 3 efectuada a niños de 48 a 59 meses.....	- 184 -
Gráfico XLVI Resultados evaluación final de la Motricidad Fina 24 a 35 meses.....	- 187 -
Gráfico XLVII Resultados evaluación final de la Motricidad Fina 36 a 47 meses.....	- 188 -
Gráfico XLVIII Resultados evaluación final de la Motricidad Fina 48 a 59 meses....	- 188 -
Gráfico XLIX Porcentajes de mejoría motricidad fina en niños/as de 2 a 4 años....	- 189 -

INTRODUCCIÓN

Hoy en día están surgiendo un sin número de cambios en la educación ecuatoriana, estas transformaciones se hacen evidentes tanto en la educación básica, media y superior. Tal como evoluciona el ser humano, también lo hace su cerebro y su manera de aprender, lamentablemente muchos docentes no están preparados para estas reformas y es penoso decir que muchos estudiantes tampoco lo están.

En la antigüedad se consideraba que solo quienes eran hábiles para las matemáticas o lengua eran *inteligentes*, hoy sabemos que hay muchas inteligencias y que habilidades como la pintura, el poder entonar instrumentos musicales, entre otras también son muestras de un cerebro superior y bien desarrollado, bien motivado.

Se sabe que nuestro cerebro alcanza un 85% de su desarrollo en los primeros cinco años de vida y es por ello que se ha creado un sistema de juegos didácticos que permita a niños y niñas complementar su educación inicial y pre-básica mejorando sus destrezas y habilidades, especialmente centrados en la motricidad fina; con la finalidad de lograr paliar los problemas de aprendizaje y que cada uno de ellos se logre incluir de manera exitosa en cualquier centro de educación regular a partir de los cinco años de edad.

Para la ejecución del proyecto se ha empleado el método experimental: haciendo que los niños y niñas puedan manipular el material didáctico, ver, palpar, encajar, apilar y hasta rasgar los objetos de estudio. Solo de esta manera se podía comprobar

el nivel de aceptación hacia las marcas presentadas y hacer la correspondiente evaluación de resultados.

Se trabajó con niños y niñas del CIBV “Los Alpes” y de educación inicial de la Escuela de Educación General Básica “Luis Vargas Torres” del cantón La Concordia en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas. Inicialmente se evaluó la destreza motriz de los niños y niñas mediante una prueba de escritura y luego de varios meses de prácticas, juegos, cantos y actividades planificadas por las docentes parvularias se ejecutó la misma prueba a los mismos estudiantes, obteniendo resultados diferentes y para el agrado de padres y maestras favorables.

Gracias al material didáctico proporcionado a los niños y niñas se comprobó que no solo se mejoró su motricidad fina sino que también se ha contribuido al desarrollo de otras áreas importantes dentro del ámbito académico y de la vida misma como la concentración, el rendimiento académico, facilidad para seguir instrucciones, la memoria y la observación.

CAPÍTULO I

MARCO REFERENCIAL

1.1 ANTECEDENTES

Con el pasar del tiempo y el avance de las tecnologías las fronteras se acortan pero, al mismo tiempo los contrastes socio-culturales se evidencian. Ha estado en la visión de varios personajes políticos, fundaciones y empresas que todas las personas tengan la posibilidad de desarrollar todas sus capacidades y vivir con dignidad, construyendo una sociedad justa, participativa y solidaria; lastimosamente para muchos, este predicamento se ha quedado solo en *discursos*.

La educación, es el modo más seguro de apostar por una vida mejor. El *aprendizaje y la educación* son la mejor forma de garantizar que niños, niñas y adolescentes tengan capacidades y herramientas para adaptarse en una sociedad cambiante, desigual, diversa y compleja.

En el país existen las llamadas escuelas unidocentes, estas, son centros donde un sólo profesor o profesora imparte la educación a niños y niñas de varios niveles y edades al mismo tiempo y en la misma aula. En el Ecuador, según el Sistema Nacional de Estadísticas y Censos del Ministerio de Educación (SINEC), hasta 2011 el 40 % de las escuelas fiscales eran unidocentes.

Reza en la página de la UNICEF que ningún niño y/o niña puede quedarse fuera del sistema educativo y que en sus primeros años de estudio estos deben aprender *jugando* ya que, el aprendizaje les enseña a interactuar en la sociedad.

Una vez que los infantes comienzan la aventura más productiva de sus vidas al ingresar al sistema educativo fiscal ecuatoriano, donde todo será ríos de aprendizaje y nuevas experiencias día tras día, se empiezan a evidenciar ciertas dificultades en el normal desenvolvimiento de actividades regulares. Es difícil para muchos niños y niñas obedecer y realizar acciones que parecerían simples como: mantenerse sentados/as, trozar papel, comunicarse con fluidez, interrelacionarse con sus compañeritos/as, moldear masas, entre otras.

Uno de los retos que hoy por hoy tienen cientos de docentes a nivel nacional, en todos los niveles de educación básica, a más de los ya mencionados, es lidiar con estudiantes que, si bien están en edad escolar, presentan limitaciones físicas o intelectuales. El artículo 46 de la Constitución de la República de Ecuador, publicada en marzo de 2011 establece que **'el Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes: Numeral 3.- atención preferente para la plena integración social de quienes tengan *discapacidad*. El estado garantizara su incorporación en el sistema de educación regular y en la sociedad.'**

Cómo se planea realizar esto, pues, el CAPITULO SEXTO de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, Artículo 47 dice: *Educación para las personas con discapacidad.- Tanto la educación formal como la no formal tomaran en cuenta las necesidades educativas especiales de las personas en lo afectivo, cognitivo y psicomotriz. La Autoridad Educativa Nacional velara porque esas necesidades educativas especiales no se conviertan en impedimento para el acceso a la educación. El Estado Ecuatoriano garantizará la inclusión e integración de estas personas en los establecimientos educativos, eliminando las barreras de su aprendizaje. Todos los alumnos deberán ser evaluados, si requiere el caso, para establecer sus necesidades educativas y las características de la educación que necesita. El sistema educativo promoverá la detección y atención temprana a problemas de aprendizaje especial y factores asociados al aprendizaje que pongan en riesgo a estos niños, niñas y jóvenes, y tomaran medidas para promover su recuperación y evitar su rezago o exclusión escolar. Los establecimientos educativos están obligados a recibir a todas las personas con*

discapacidad a crear los apoyos y las adaptaciones físicas, curriculares y de promoción adecuadas a sus necesidades; para procurar la capacitación del personal docente en las áreas de metodología y evaluación específicas para la enseñanza de niños con capacidades para el proceso con interaprendizaje para una atención de calidad y calidez. Los establecimientos educativos destinados exclusivamente a personas con discapacidad, se justifican únicamente para casos excepcionales; es decir, para los casos en que después de haber realizado todo lo que se ha mencionado anteriormente sea imposible la inclusión.¹

El futuro está en nosotros, en nuestra capacidad de idear y crear y, ¿de qué manera se podrá contribuir con la educación fiscal en sectores específicos de la comunidad ecuatoriana? Pues, la Constitución de la República predica palabras muy agradables al oído, pero la realidad que se vive en las aulas es otra muy distinta. Las necesidades de las escuelas y de los maestros es inmensa, difícil de satisfacer pero posible de palear en cierto nivel.

Un estudio realizado por Fe y Alegría, quienes cuentan con un sistema de educación de transición (niños que reciben estimulación temprana previo a la edad escolar y al ingreso al sistema de educación regular) manifiesta que los niños y niñas que tienen capacidades especiales y reciben estimulación temprana son capaces de realizar actividades como: vestirse solos, comer, caminar, entre otras que, niños/as que no han recibido estimulación temprana no son capaces de realizar por si solos.

¹ Ley Orgánica de Educación Intercultural, Capítulo Sexto, Artículo 47

Que mejor que realizar estimulación temprana a todos los niños previo a la edad escolar que permita que cada uno de ellos tenga un mejor desarrollo dentro de las aulas de clases y permitirá a la vez, que aquellos que tengan capacidades especiales mejoren su desarrollo motriz, cumpliendo así en parte el objetivo de la actual Ley de Educación. Se realizara, entonces un sistema de juegos de *estimulación temprana* que permita a niños de entre 0 a 4 años desarrollar su motricidad fina para aplicarlo en centros de educación CIBV donde asisten regularmente niños y niñas que aún no están en edad escolar.

Así mismo, se creara un manual informativo – instructivo para padres, con la finalidad de que conozcan y se empapen de todos los beneficios que trae consigo la estimulación temprana y que enseñe a los padres cómo realizarla correctamente desde la comodidad de sus hogares.

1.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS

La presente investigación servirá a padres de familia interesados en adquirir el sistema de juegos para aplicarlos en el hogar y a los niños y niñas que asisten **regularmente a los CIBV's del Cantón La Concordia, cuyo mayor beneficio será** desarrollar su motricidad fina a fin de lograr completa inclusión en la vida escolar y disminuir los problemas de aprendizaje.

Los padres se preocupan mucho cuando su hijo tiene problemas de aprendizaje en la escuela. Hay muchas razones para el fracaso escolar, pero entre las más comunes se

encuentran los *problemas de aprendizaje*. Los niños con problemas de aprendizaje suelen tener un nivel normal de inteligencia. Ellos tratan arduamente de seguir las instrucciones, de concentrarse y de portarse bien en casa y en la escuela. Sin embargo, a pesar de sus esfuerzos, él/ella tiene mucha dificultad dominando estas tareas, por lo cual se sienten retrasados y excluidos.

La educación tiene desafíos y retos pero más oportunidades. Aprender lo hace cada uno, nadie lo hace por nosotros y es entonces a edades tempranas donde se debe facilitar este proceso a los futuros jóvenes de la nación, quienes podrán digerir datos e información útil para la vida de una mejor manera ya que está comprobado que quienes reciben estimulación temprana consiguen mejores trabajos, obteniendo mejores ingresos anuales que quienes no la han recibido.

Todos los padres quieren lo mejor para sus hijos, pero muchas veces solo se cree que eso se limita a una buena alimentación, salud y vestimenta. Hoy en día el bienestar de un individuo va mucho más allá de eso, pues es tan importante la manera en cómo nos vamos a enfrentar a un mundo en constante evolución, nada puede ser mejor que preparar a los niños para afrontar nuevos retos, asumir responsabilidades, procesar e interpretar información que enriquezca sus mentes.

En base a los antecedentes planteados en este proyecto, se ha pensado en una alternativa práctica para padres, que les permita brindar atención oportuna a las señales que sus hijos podrían estar enviando día a día. Infantes de entre 2 y 4 años

tendrán la oportunidad de desarrollar sus destrezas motrices en casa con la simple utilización de un sistema de juegos de estimulación temprana.

Se ejecutará el presente proyecto durante los meses venideros, hasta el mes de febrero cuando finaliza el año lectivo en la región costa y donde será posible evaluar los resultados obtenidos con la aplicación del sistema de juegos en pequeña escala. Se lo aplicará en las aulas de Educación Inicial 2 de la Escuela de Educación General Básica Fiscal “Luis Vargas Torres” del cantón La Concordia y en el CIBV Los Alpes, ubicado en la misma escuela.

Con el manual de padres y el sistema de juegos se podrá garantizar que niños y niñas desarrollen sus destrezas motrices de modo que, su transición a la escuela no sea un reto ni un desafío, sino más bien un patio de juegos más amplio donde van a poder realizar con facilidad todas las tareas encomendadas; dejando de lado la exclusión, el rechazo y mejorando los aprendizajes.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Investigar sobre los problemas de aprendizaje en niños y niñas entre 2 y 4 años y crear un sistema de juegos de estimulación temprana incluido un manual para padres que permita desarrollar la motricidad fina.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar los problemas de aprendizaje junto con sus causas y consecuencias.
- Analizar y categorizar los problemas de aprendizaje en los niños y niñas y su relación con los padres de familia.
- Identificar el público objetivo y los diferentes aspectos que comprende la estimulación temprana, enfocado a la motricidad fina.
- Diseñar un sistema de juegos de estimulación temprana para desarrollar la motricidad fina.
- Validar la hipótesis.

1.4 HIPÓTESIS

Un sistema de juegos de estimulación temprana permitirá a los niños y niñas de 2 a 4 años desarrollar su motricidad fina, lo que les facilitará realizar tareas que demanden esfuerzo y concentración, garantizando su inclusión en cualquier centro educativo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

2.1.1 EL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO

El aprendizaje es todo aquel *conocimiento* que se va adquiriendo desde el nacimiento a través de las experiencias de la vida cotidiana, instrucción, razonamiento y más importante mediante la observación; en la cual el alumno se apropia solo de aquellos que cree convenientes para el desarrollo y/o modificación de sus habilidades, conductas, valores y destrezas.

Desde los primeros años de vida y hasta la adultez está íntimamente relacionado con la educación y el desarrollo personal. De no estar orientado adecuadamente o no ser percibido de forma adecuada puede presentar problemas en los procesos y se debe motivar al individuo mediante técnicas adecuadas, como la práctica constante o la repetición según sea el caso; pero, acorde a su *estilo de aprender*.

Aprender no consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, analizar, aplicar, comprender, sintetizar, interpretar y valorar.

Para desarrollar esta conducta positiva en niños y niñas de 2 a 4 años de edad se han analizado tres tipos de aprendizaje:

Aprendizaje significativo: la palabra clave aquí es *coherencia* respecto a sus estructuras cognitivas, ya que con este tipo de aprendizaje el individuo puede relacionar sus conocimientos previos con los recientemente adquiridos para darles sentido.

Aprendizaje observacional: llamada *modelo*, es un tipo de aprendizaje en el cual el individuo es capaz de observar e imitar el comportamiento de otra persona.

Aprendizaje latente: aprendizaje en el que el individuo adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para difundirlo.

En todos los tipos de aprendizaje el objetivo es aprovechar al máximo la *capacidad de aprendizaje* y adaptabilidad que tiene cerebro humano mediante ejercicios y juegos.

Y la mejor manera de sacar provecho de ello es en los primeros años de vida, donde se consigue el 85% del desarrollo total del mismo.

2.1.2 ESTILOS DE APRENDIZAJE

A diferencia de los tipos de aprendizaje, los estilos de aprendizaje son formas de agrupar las características de *cómo* aprenden mejor las personas y de este modo agruparlas a ellas en estilos de aprender específicos. Existen varias definiciones para ello:

- Dunn y Dunn (1978) definen Estilos de Aprendizaje como “un conjunto de características personales, biológicas o del desarrollo, que hacen que un método, o estrategia de enseñar sea efectivo en unos estudiantes e inefectivo en otros”.
- Alonso (1994) de acuerdo con Keefe (1988) explican que los Estilos de Aprendizaje son “los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los discentes perciben, interrelacionan y responden a sus ambientes de aprendizaje”.
- Guild y Garger (1998) consideran que los Estilos de Aprendizaje son “las características estables de un individuo, expresadas a través de la interacción de la conducta de alguien y la personalidad cuando realiza una tarea de aprendizaje”.

El acelerado cambio de la tecnología, de las maquinarias, la evolución del estilo de vida de la gente y de la humanidad en si nos obliga a educar a los niños y niñas de

una manera distinta. Alejada a los métodos de educación tradicional donde la clave era la *repetición* y en algunos casos o escuelas hasta el maltrato psicológico y/o físico, generando confusión entre el miedo y el respeto.

Hay niños y niñas que se sienten aburridos con estas metodologías obsoletas, del siglo pasado, **aquella teoría de que “la letra con sangre entra”**. Ésta educación está reprimiendo los talentos y las habilidades de muchos estudiantes y está matando su *motivación* para aprender.

Es necesario pues, aplicar formas nuevas y personalizadas de educar a los futuros profesionales del país ya que desde los primeros años, donde la personalidad se empieza a formar notamos que hay individuos distintos: si bien habrá unos reflexivos, otros serán teóricos, otros activos u unos cuantos pragmáticos.

Independientemente del coeficiente intelectual de cada individuo existen otras áreas donde se puede desarrollar. Hace veinte años la ciencia creía que todos éramos iguales y que nuestra inteligencia era parecida, que se podía medir por una cosa llamada IQ o coeficiente intelectual.

Cuando la gente usa la palabra inteligencia sin pensar suele referirse a la inteligencia en las aulas de clase, específicamente a las calificaciones que podamos obtener; si vamos bien en matemáticas o en lengua se creará que somos inteligentes. Pensamos que un *Test de Inteligencia* (que hoy en día existen varios) puede definir nuestro nivel de inteligencia y predecir nuestro futuro, ya que; un buen resultado en el test asegurará una vida llena de éxitos y buenaventura.

Hoy se sabe que no; no tenemos una inteligencia única; por ello, lo que definirá nuestro futuro es la calidad de la enseñanza, los recursos que se utilizan, en qué decidimos trabajar y cuánto nos aplicamos a una tarea. El hecho de que la música es un talento y las matemáticas inteligencia es cuestionable hoy en día; si acudimos a un laboratorio, a una empresa o a los grandes políticos notaremos que existen coeficientes intelectuales que superan la media, pero si no sabemos cómo comprender a los demás y a sí mismos, abrírnos camino en la vida y desarrollar empatía; aunque se tenga el mayor coeficiente intelectual no seremos inteligentes en otras áreas.

Identificamos cuatro estilos de aprendizaje propuestos por Honey Alonso:

- **Activos:** buscan experiencias nuevas, son de mente abierta, no son escépticos y acometen con entusiasmo las tareas nuevas, piensan que hay que intentarlo todo por lo menos una vez. Se destacan por ser animadores, improvisadores, descubridores, arriesgados y espontáneos; se caracterizan por el gusto en implicarse completamente en una experiencia de prolongar la actividad aquí y ahora. Este gusto es particularmente estimulado cuando la experiencia comporta un elemento de novedad o de desafío y que hay la posibilidad de jugar un rol activo en la interacción con las otras personas.
- **Reflexivos:** anteponen la reflexión a la acción, observan con detenimiento las distintas experiencias, les gusta considerar las experiencias y observarlas desde las diferentes perspectivas. Se destaca por ser ponderado, concienzudo, receptivo, analítico y exhaustivo. Se caracteriza por la

importancia del retroceso y de la distancia, tomando en relación a las personas y a las cosas. Es marcado por la prudencia y la reflexión profundizada antes de tomar una decisión y de actuar. La observación, la escucha, la acumulación exhaustiva de datos antes de dar una opinión pareciendo esencial.

- Teóricos: tienen un enfoque lógico de los problemas, necesitan integrar la experiencia de un marco teórico de referencia. Enfocan los problemas de forma vertical, escalonada, por etapas lógicas. Se destaca por ser metódico, lógico, objetivo, crítico y estructurado. Se caracteriza por la investigación de la lógica y coherencia en la organización de las informaciones acumuladas, se caracteriza también por el gusto del análisis y de la síntesis y tiene un interés para las predicciones de base y los principios subyacentes.
- Pragmáticos: su punto fuerte es la experimentación y la aplicación de ideas, es experimentador, práctico, eficaz, directo, realista. Se caracteriza por un interés para la puesta en aplicación de las ideas, teorías, técnicas en el objetivo explícito de validar el funcionamiento. Se caracteriza también por una preferencia marcada para las soluciones realistas y prácticas por el gusto de tomar decisiones útiles y de resolver problemas concretos.

Para evitar entonces que los niños y niñas se aburran en clases, es tarea de padres y docentes analizar e identificar los distintos tipos de aprendizaje latentes en cada individuo y diseñar tareas que les permitan el correcto desarrollo de sus destrezas y habilidades; a fin de explotar al máximo el potencial de cada uno.

2.1.3 PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Los docentes y padres no pueden pedir al niño o niña cosas que ellos *no* pueden hacer pero no deben dejar de pedirles cosas que si pueden y observar cómo lo han conseguido. En las escuelas nos muestran ríos de información, historia, números, operaciones matemáticas, etcétera pero; no nos enseñan a poner atención ni la importancia de la concentración.

De ahí viene el término *déficit de atención*, acompañado o no de *hiperactividad*. Los docentes no están prestando suficiente atención a sus estudiantes y es que no todos debemos aprender de la misma manera; la tarea del maestro es descubrir cómo aprende cada individuo, descubrir sus pasiones y utilizar todos los recursos que nos permitan desarrollar esas habilidades. Hay que alimentar la curiosidad que tienen los niños.

Los tiempos han cambiado pero no la forma en que enseñamos dentro de las aulas, los planes y objetivos de las clases; los niños se aburren porque llegan a la vida adulta sin expectativas laborales y sin tener idea de sus propios talentos y capacidades. La sociedad actual necesita jóvenes activos y motivados. Hay que enseñar cosas distintas, hay que enseñar lo que hace falta para innovar, enseñarles a elegir su dominio, lo que les gusta.

Existen varias teorías que nos dicen que es muy difícil darse cuenta si nuestro hijo/a presenta problemas de aprendizaje antes de la edad escolar o cuando los infantes aprenden a leer y escribir. Sin embargo, hay señales que pueden hacerlo evidente y

existe también la motivación y estimulación que ayudarán a que estos problemas no se presenten en el futuro o disminuyan.

Todo empieza con el nacimiento y los primeros meses de vida; es decir, en el hogar: empezamos a controlar el cuello a los 3 meses, nos sentamos a los 7 y caminamos alrededor de los 12 meses de edad. Si desde el primer año de vida se tiene control postural los niños van por buen camino. Caso contrario, existe material didáctico y/o terapéutico que puede ayudar a paliar las deficiencias.



Imagen I Desarrollo motriz del niño en el primer año de vida

Posteriormente, si el niño/a aprende sobre ubicación tanto corporal (donde están sus ojos, boca, nariz, manos, pies, ombligo, etc.) como de tiempo/espacio (arriba, abajo, derecha, izquierda, mañana, noche, antes, después, etc.) y si domina estos conocimientos, estará listo para un *aprendizaje óptimo*.

Cuando un niño/a tiene problemas para procesar la información que recibe, le delata su comportamiento. Los padres y maestros deben estar atentos y observar las señales más frecuentes que indican la presencia de un problema de aprendizaje:

- Dificultad para entender y seguir tareas e instrucciones.
- Problemas para recordar lo que alguien le acaba de decir.
- Dificultad para dominar las destrezas básicas de lectura, deletreo, escritura y/o matemática, lo que le lleva al fracaso en el trabajo escolar.
- Dificultad para distinguir entre la derecha y la izquierda, para identificar las palabras.
- Falta de coordinación, tanto al caminar, hacer deporte o llevar a cabo actividades sencillas como sujetar un lápiz, tijeras o atarse los cordones de los zapatos.
- Facilidad para extraviar su material escolar: lápices, libros, entre otros.
- Dificultad para entender el concepto de tiempo, confundiendo el "ayer", con el "hoy" y/o "mañana".
- Tendencia a la irritación o a manifestar excitación con facilidad.

Pueden producirse problemas de aprendizaje por retardo mental o algún tipo de discapacidad, ya sea intelectual o física; en lo cual se debe prestar especial atención a la forma de adquirir conocimientos de los niños/as a fin de que no sean privados del desarrollo de habilidades y adquisición de conocimientos en el nivel en que sus cuerpos y mentes puedan procesarlos.

Es importante la forma y ambiente en el que crecen los infantes, puesto que cualquier déficit en el desarrollo es susceptible de acarrear desórdenes de atención, relación y comportamiento.

Mejor atención – Mejor comprensión. Hay que moldear nuestros cerebros cada día.

2.2 LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA

La estimulación temprana es una manera de potenciar el desarrollo motriz, cognitivo, social y emocional de los niños y niñas.

En términos generales *estimulación* significa dar información que puede ser recibida por los sentidos. La riqueza de estímulos, intensidad, frecuencia y duración adecuados, producen un buen desarrollo al cerebro. Hacerlo de manera temprana garantiza que se aprovecha la capacidad de aprendizaje y adaptabilidad del cerebro humano y, esto se consigue mediante ejercicios y juegos.

Se puede concluir entonces que la estimulación temprana es un proceso que permite a niños y niñas recibir estímulos adecuados que le permitirán adaptarse a su entorno de forma óptima, asegurando un desarrollo integral. Es una Actividad física dirigida por padres y educadores para ayudar al infante para que tenga un desarrollo perfecto físico, fisiológico, cognitivo y de la personalidad; ideal desde el nacimiento y durante los primeros años de vida.

2.2.1 ÁREAS DE ENFOQUE DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Para potencializar un desarrollo óptimo en el niño/a, las actividades de estimulación se enfocan en cuatro áreas específicas: lenguaje, socioemocional, área cognitiva y la más importante para el presente estudio, motriz.

Área de lenguaje: Son todas aquellas habilidades que le permitirán al niño/a comunicarse, ya sea con sus familiares, compañeros o con su entorno. Abarca tres aspectos: La capacidad comprensiva, expresiva y gestual.

Al observar que el niño/a entiende con facilidad varias palabras y expresiones en su niñez temprana, es decir, antes del primer año e incluso antes de poder hablar con fluidez se evidencia la capacidad comprensiva, es por ello que es muy importante hablar con ellos constantemente y con claridad.

Área cognitiva: Para desarrollar esta área el niño necesita de *experiencias*, así podrá desarrollar sus niveles de pensamiento, su capacidad de razonar, seguir instrucciones, poner atención y reaccionar de forma rápida ante diversas situaciones. Le permitirá al niño comprender, relacionar, adaptarse a nuevas situaciones, haciendo uso del pensamiento y la interacción directa con los objetos y el mundo que lo rodea.

Área Socio-emocional: La seguridad se desarrolla sobretodo en el primer año de vida y en esta área las experiencias afectivas y la socialización del niño son las que marcarán el nivel de confianza que tendrá a futuro, es la interacción positiva que nace en el hogar la que le permitirá sentirse querido y seguro, capaz de relacionarse con otros de acuerdo a normas comunes establecidas por la sociedad.

Área Motriz: Abarca, directamente la coordinación entre lo que se ve y lo que se toca, que tan desarrollada tienen la habilidad para moverse o desplazarse de un lado a otro manteniendo al niño/a en contacto directo con su entorno. El desarrollo de esta habilidad lo hace capaz de tomar los objetos con las manos o incluso solo con

los dedos, sentir sus texturas, trozar, pintar, encajar, dibujar, manipular, hacer nudos, etc. Para el desarrollo de esta área es necesario dejar que cada niño pueda ver y sentir, tocar, rasgar, manipular, moldear e incluso dañar o llevarse a la boca lo que ve, ya que ese es su mejor método de exploración del entorno pero cuidando de supervisar siempre las actividades y establecer límites frente a posibles riesgos.

2.3 DISEÑO GRÁFICO

2.3.1 DEFINICIÓN Y GENERALIDADES

Diseñar es comunicar, el diseño gráfico es una disciplina que nos permite la creación de mensajes visuales mediante la ejecución de procesos metodológicamente pensados en base a diversas necesidades que varían según el caso: estilísticas, informativas, identificatorias, publicitarias, de persuasión, de código, tecnológicas, de producción, de innovación, etc.

Para poder desarrollarse como diseñador, es necesaria una preparación, como en cualquier otra rama de la ciencia, potenciando con la práctica los conocimientos adquiridos. Por otro lado, la creatividad, la innovación y el pensamiento lateral son habilidades clave para el desempeño laboral del diseñador gráfico. Todo debe desarrollarse a la par mediante prácticas y ejercicios.

Muchas personas creen que un diseñador gráfico es un dibujante. En realidad diseñar es la suma de un conjunto de elementos: dibujos, ilustraciones, tipografía, fotografías, maquetas, software, entre otros; aunque para poder comunicar

visualmente un mensaje de forma eficaz y efectiva el diseñador debe conocer a fondo los diferentes recursos gráficos a su disposición y tener la imaginación, la experiencia, el buen gusto y el sentido común necesarios para combinarlos de forma adecuada, estética y funcional.

Un diseño terminado tiene el nombre de *grafismo*; se convierte en una sola unidad, independientemente de la cantidad de elementos que lo compongan. Mientras que las formas de producción han cambiado y los canales de comunicación se han extendido, los conceptos fundamentales que nos permiten entender la comunicación humana continúan siendo los mismos.

El diseño gráfico abarca varios campos de la comunicación visual, en él intervienen varias disciplinas de las que todo diseñador debe tener basto conocimiento, tales como: la fotografía, el dibujo a mano alzada, el dibujo técnico, maquetería, geometría, psicología de la percepción, didáctica, psicología de la Gestalt, la semiología, la tipografía, ergonomía, merchandising, marketing, publicidad, la tecnología y la comunicación.

Hay cuatro principios que rigen el diseño gráfico y éstos son variables que el profesional debe tener en cuenta a la hora de elaborar y ejecutar un proyecto:

El ambiente: nos exige el conocimiento de la realidad física para contribuir a la armonía del hábitat, y la realidad de otros contextos para entender la estructura y el significado del ambiente humano ya sea que se tenga o no conocimiento previo de el mismo.

El individuo: es para quien el espacio visual es uniforme, continuo y ligado; es la unidad que integra su sociedad.

La utilidad: es comunicación y responde a una necesidad de información.

La economía: es el estudio del costo y la racionalización de los procesos y materiales empleados para la ejecución del proyecto.

2.3.1.1 LA TEXTURA

Se conoce como textura a toda irregularidad que haya en una superficie, sin embargo la textura puede ser tanto táctil como visual. Encontramos textura en todas las cosas y con niños pequeños se puede utilizar casi todo para estimular sus sentidos mediante las texturas como: granos de arroz, arena, piedras, plantas, telas, agua, papeles, etcétera.

TEXTURA	DESCRIPCIÓN	
TÁCTIL	Suave Dura Aspera Rugosa Lisa	Piedras, césped, tela, algodón, cartón, granos, arena, etcétera.
VISUAL	Está en todos los objetos que podemos observar, ya sean bidimensionales o tridimensionales.	Estampado en una tela, cielo, dibujos o pinturas, piel, patrones, etcétera.

Tabla I La Textura

En diseño gráfico se utiliza mucho, para armonizar o dar realismo a cualquier composición y se puede obtener una textura agradable y estética casi con cualquier superficie, tomando en cuenta factores externos como la iluminación y la ubicación respecto del elemento a capturar.



Imagen II Ejemplos de texturas

2.3.1.2 EL COLOR

Otro elemento fundamental dentro de todo diseño es el color, ya que mediante estímulos visuales bien fundamentados se puede llegar a comunicar mucho más de lo que se aparenta. Se han realizado estudios que muestran que cada color tiene una imagen en la mente de las personas, representando estados de ánimo, actitudes, sentimientos y teniendo su propio significado.





COLORES	SIGNIFICADO	EMOCIONES	SIMBOLIZA	APLICACIONES
	Sobrio, luminoso, luz, vacío	Bondad, felicidad, modestia, timidez	Limpieza, higiene, paz, calma, pureza	Productos Lácteos
	Amor o la sangre, Vitalidad	Pasión, romance, osadía, protección o agresividad,	Peligro, fuerza, energía	Comidas rápidas
	Fuerza	Energía, Alegría	Cálido, estimulante y positivo	Juguetes y fiestas infantiles
	Armonía, amistad, fidelidad, serenidad	Tranquilidad, optimismo	cielo, mar, aire	Hielo, tecnología
	Tranquilidad, frescura	esperanza, vida	Naturaleza, esperanza	Hielo, tecnología
	Templanza, reflexión	melancolía	Misticidad	Suavizantes, lavanda
	Luminosidad, calidez	Juventud, impulsividad	Sol, luz, oro	Alimentos, fiestas
	Equilibrio	confort	Tierra	Muebles, chocolates

Tabla II El color y su significación

2.3.1.2 LA FORMA

Se ha comprobado que hay cierta relación entre las formas que percibimos diariamente y ciertos sentimientos, por ejemplo: los niños y niñas relacionan un cuadrado, con la seguridad. La tristeza, con una línea ondulada. Por otro lado, la sorpresa y la maldad se pueden asociar con una espira, por lo cual debe ser uno de los elementos que menos se utilice en la elaboración de los juegos para evitar confusiones.

Como es de esperarse, los niños desde corta edad relacionan una línea horizontal con tranquilidad y una vertical con inestabilidad. La maldad puede ser una línea quebrada y el miedo una diagonal o línea inclinada.

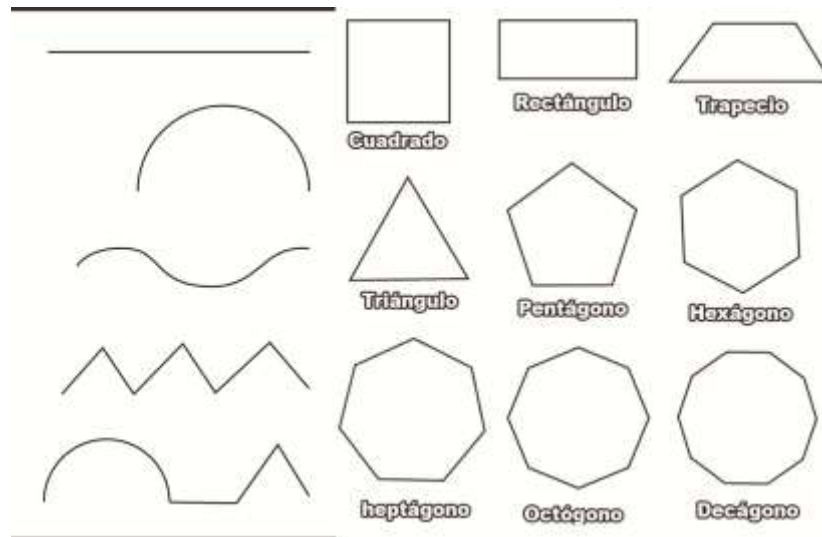


Tabla III Líneas y formas bases del diseño

2.3.2 ÁREAS DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL

Al igual que la creatividad, el diseño no tiene límites y cada trabajo se ve tan grande como lo conciba la mente del diseñador. Hay varios campos en los que cada diseñador se puede desempeñar haciendo ejercicio de su actividad profesional, destacando sus habilidades y talentos desarrollados a lo largo del tiempo, preferencias y dedicación al estudio del diseño, varios de ellos son:

Diseño para información: destacando habilidades para diseño editorial. Los artes que esta rama produce, generalmente se clasifican de acuerdo al tamaño de información y formato de presentación, así se tiene: carteles, flyers o volantes, libros, periódicos, revistas, catálogos, CD, DVD, etc. Además abarca la señalética, folletos que se clasifican de acuerdo a su número de páginas y pueden ser dípticos (dos páginas), trípticos (tres páginas), etc. También se los divide en publicitarios,

propagandísticos, turísticos, entre otros. Dentro de esta clasificación entra también la infografía, mapas, gráficos y viñetas.

Diseño para persuasión: Destinado a influir sobre la conducta del público. Conocido en nuestros medios de comunicación como publicidad y propaganda. Además entran en esta clasificación la identidad corporativa, iso-logotipo, papelería comercial y fiscal, billetes, indumentaria, uniformes, gráfica móvil o para vehículos; las etiquetas y los envases, los más comunes son los primarios, secundarios y terciarios o también agrupados como rígidos, semirrígidos, flexibles y las latas pero todos con rasgos de identidad y diseño que persuade.

Diseño para educación: Incluye el material didáctico, los manuales instructivos, indicaciones de uso, fichas didácticas educacionales, etcétera. También entran la cartelería de seguridad industrial y señalización de espacios de trabajo. El diseño para la educación se considera importante ya que, es desde las aulas donde se le da el verdadero valor a los elementos de identidad que puede presentar un juego o conjunto de ellos.

Diseño para administración: Comprende el diseño de formularios, documentos comerciales, señalética urbana, billetes, sellos postales, pagarés y en general, cualquier pieza que sea susceptible de falsificación y de uso exclusivo de la empresa.

Diseño publicitario: comprende la creación y diseño de publicaciones impresas, ejemplo: revistas, periódicos, libros, trípticos y también para otros medios visuales, como la televisión o Internet. Para llevar a cabo un diseño publicitario, un diseñador y

el resto del equipo de trabajo deben tener en cuenta los siguientes aspectos: el producto a diseñar, a quien va dirigido, los medios de difusión y la competencia.

2.3.3 PROCESO CREATIVO DE DISEÑO

Cuando se trata del diseño en la elaboración de material didáctico o cualquier otro producto, no basta con el material listo para la venta sino que, hay que proceder con la elaboración del material que ayudará a la difusión del producto o servicio que se ofrece al público objetivo; la diagramación y el diseño publicitario implica: desarrollo creativo y desarrollo comunicacional. Éste proceso se detalla en cinco pasos:

Información, documentación: Recolección de datos que se deben tener en cuenta.

Qué es lo que se quiere comunicar. Lo que permite la redacción del **"BRIEF"**.

Digestión de los datos: proceso discriminatorio que permite desechar toda información que no será válida para el diseño final. Tentativas en un nivel mental.

Idea creativa: Descubrimiento de soluciones originales posibles. Es importante destacar que es ente proceso de iluminación no se debe descartar ninguna idea.

Verificación: Desarrollo de las hipótesis creativas. Formulaciones. Comprobaciones objetivas. Comprobar si las soluciones son aplicables y satisfacen la necesidad del PO y de ser necesario, correcciones.

Puesta en Forma: Visualización. Una vez validada la hipótesis, realización del prototipo original. Mensaje como modelo para su reproducción y difusión.

2.3.4 MARKETING Y PUBLICIDAD

2.3.4.1 SEGMENTACIÓN DE MERCADOS

Consiste en dividir, segmentar un mercado en grupos más pequeños que tengan *características y necesidades similares*. Estos segmentos son grupos homogéneos. Se procede a segmentar para dirigirnos al público objetivo sabiendo que es probable que respondan de modo similar a determinadas estrategias de marketing.

La segmentación puede ser en base a uno o más parámetros como:

- Geográfica: Se divide por países, regiones, ciudades, o barrios.
- Demográfica: Se dividen por edad y etapa del ciclo de la vida. Por el género.
- Psicográfica: Se divide según la clase social, el estilo de la vida, la personalidad y los gustos o insight.
- Conductual: Se divide de acuerdo a las conductas, beneficios pretendidos, lealtad a la marca y actitud ante el producto.

Los requisitos para una buena segmentación son:

- Homogeneidad en el segmento
- Heterogeneidad entre segmentos
- Estabilidad de segmentos



Gráfico I Gráfica de la Segmentación de mercados

2.3.4.2 DISEÑO PUBLICITARIO

Publicitar tiene solo un objetivo, vender. En el ámbito publicitario, cada vez son más los elementos que se utilizan para conseguir y transmitir la publicidad de una empresa, o de un nuevo producto.

Destacamos como elementos de diseño publicitario:

- Afiches
- Folletos
- Catálogos
- Flyers
- Carteles
- Vallas publicitarias
- Packaging, envases y etiquetas
- Logotipos de empresa.

2.3.5 ERGONOMIA

Relación máquina-hombre. Es la ciencia que estudia la capacidad y la psicología del hombre en relación con su trabajo y la maquinaria o equipo que maneja, y trata de mejorar las condiciones que se establecen entre ellos. En el presente caso, será la relación que exista entre los niños y niñas de 2 a 4 años y el material didáctico diseñado para ellos.

Dentro del estudio realizado para el presente trabajo existe una importante comunidad de niños con discapacidad motriz que requiere de un adecuado diseño de su entorno. Los datos antropométricos son valiosos en el sentido de que proveen al diseñador y/o ingeniero información para el diseño de productos y espacios, considerando la estructura y función del cuerpo humano según la edad.

Numerosos estudios han demostrado que una sujeción ergonómicamente correcta del instrumento de escritura favorece el rendimiento escolar, evitando el cansancio prematuro, el estrés y dificultades en el aprendizaje. Además, creará un hábito positivo que acompañará al infante durante toda su vida.

Divertirse mientras se aprende depende de diversos factores: el estilo correcto, la motivación, el apoyo, la técnica adecuada y, por supuesto, el instrumento adecuado que es lo que se busca con la ergonomía.

2.3.6 IDENTIDAD GRÁFICA

El diseño de una identidad gráfica requiere de conocimientos culturales y técnicos. Ya que, si bien es necesario saber trazar un logotipo en un software especializado, es igual de importante tener noción de lo que son: las leyes compositivas, contraste, psicología del color, simetría, etc.

Muchas veces se confunde a un diseñador con un dibujante, pero un diseñador posee cualidades de un ilustrador, cualidades de un técnico de software, cultura visual, estudios de percepción, conocimientos de marketing y publicidad. Todas estas cualidades le dan al diseñador la capacidad de producir imágenes de relevancia y estética visual.

Una identidad grafica es en esencia el primer punto de contacto, la primera impresión de un cliente con la entidad a la que representa esta imagen. ¿Qué es más relevante que causar una primera impresión favorable?

Uno de los programa más complejos es el desarrollo profesional de Programas de Identidad Gráfica, sean éstos Corporativos, Empresariales, Institucionales, Personales, o de Marca; de acuerdo al número de aplicaciones que se deberán diseñar como parte del programa, y pudiendo ir desde logotipo, papelería corporativa y administrativa hasta vehículos, publicidades y aplicaciones arquitectónicas interiores y exteriores, es decir señalética, uniformes, artículos promocionales y muchas más aplicaciones específicas correspondientes al contexto de cada proyecto.

2.3.6.1 LOS SIGNOS IDENTIFICADORES BÁSICOS

- Nombre, el cual puede producirse mediante varias formas, uno de los métodos más comunes es el brainstorming; o, pueden ser patronímico, descriptivo, simbólico, toponímico, o contracciones.
- Logotipo, es la versión visual del nombre, es la versión gráfica estable del nombre de marca.
- Imagotipo, es el signo no verbal que mejora las condiciones de identificación. Se trata de imágenes estables y muy pregnantes que permiten una identificación que no requiera la lectura, en el sentido estrictamente verbal del término. Debe ser diferente y memorable.

2.3.7 DISEÑO EDITORIAL

Como en todo diseño, hay que identificar el público objetivo y dirigir a ellos la publicación acorde al mercado y a lo que se quiere comunicar. *El contenido define el diseño a realizar* y su enfoque define un sistema de tendencias de diseño.

Considerando que no todas las publicaciones editoriales son iguales, se pueden incrementar u obviar algunos elementos según sea el caso. Con frecuencia se utiliza:

- Texto: Se pueden encontrar titulares, subtítulos, bloques de texto, pie de foto y eslogan.
- Titulares: Nombran cada artículo o tema a tratar, son los más importantes dentro de cada composición

- Pie de foto: Es un texto que aparece en el borde inferior de una imagen, sobre impuesto a ella, aportando información adicional sobre la misma.
- Cuerpos de texto: Son los considerados el alma de toda publicación porque en ellos radica toda la información de cada artículo, estos bloques de texto deberán hacerse más legibles.

2.4 LOS JUEGOS DIDÁCTICOS / EDUCATIVOS

Debido al desconocimiento de las múltiples ventajas que aportan los juegos didácticos, los docentes lo emplean muy poco pero, son estrategias que se pueden aplicar y utilizar en cualquier nivel o modalidad de estudio.

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad y desarrollo de habilidades y destrezas.

Es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área.

Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar o adquirir un juego, con qué objetivo buscarlo, sabiendo que todas las decisiones antes tomadas son con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión y la motivación.

Los niños tienen que tocar, oler, cantar, jugar, mirar, ensuciarse e incluso revolcarse si es necesario a fin de conocer lo que les rodea. La relación entre juego y aprendizaje es natural; los **verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en** superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar, conseguir una recompensa... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar; motivación.

La educación desde la guardería o CIBV hasta nuestra vida de adultos está centrada en tres ejes u objetivos primordiales: el Económico, puesto que todos queremos tener un buen trabajo y por ende un buen estilo de vida; el cultural, ya que debemos saber quiénes somos, de dónde venimos e interactuar con distintas etnias sin discriminar y el Personal, que es el motor que nos impulsa día a día a descubrirnos como personas y hacer lo que nos motiva, lo que nos gusta.

Aprendemos cuando estamos emocionados, si algo no nos emociona no habrá pasión y no nos dejara ninguna enseñanza y/o conocimiento.

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el *aprendizaje memorístico* de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido y dentro del cual el docente pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Teniendo claro el concepto de juego didáctico y después de haber definido los objetivos que persigue el juego a diseñar se debe tomar en cuenta ciertas características y/o requisitos que debe tener un juego didáctico:

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones.
- Un número de jugadores. Una edad específica.
- Diversión.
- Tensión.
- Trabajo en equipo.
- Competición.

Es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego antes de empezar y llame la atención de los niños y niñas acerca de que si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Así, además de los objetivos del juego se desarrollará, el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros.

La temática para los juegos didácticos está relacionada con los contenidos de las actividades pedagógicas establecidas en las planificaciones, y serán una parte de la misma. Ejemplo: colores, texturas, formas, etc.

2.4.1 ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO

Como todo buen diseño, la elaboración de los juegos se debe regir a un proceso, a un esquema que permita obtener buenos resultados:

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Diseño de marca e identificadores visuales del juego.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras.
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos y logros alcanzados de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

Los juegos didácticos generalmente se elaboran con materiales como Foami, cartulina, cartón comprimido, MDF, madera balsa, pintura al frío, pinceles, materiales de desecho, sellador, plantillas, papel contact y papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicona fría y caliente, tijera con buen filo, materiales reciclados, entre otros. El límite es la imaginación de quien los elabora.

Se debe considerar la duración de los mismos, la resistencia y maleabilidad de los materiales según el grupo de personas a los que vaya dirigido, así como el tamaño de las piezas y/o niveles de dificultad que puedan presentar.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS Y CATEGORIZACIÓN DE LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE Y RELACIÓN CON LOS PADRES DE FAMILIA

3.1 TIPOS DE PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

No hay que confundir los problemas de aprendizaje con los diferentes estilos que el individuo tenga de procesar información y adquirir conocimientos. El que tengamos una forma distinta de aprender y pensar no nos hace fracasados.

Los tiempos han evolucionado drásticamente en el presente siglo y por ello es inadecuado que los docentes sigan aplicando las mismas metodologías y

planificaciones que en el siglo pasado y los anteriores para enseñar dentro de sus aulas. Hoy por hoy el docente debe pasar de ser el controlador a ser el guía, entrenador y compañero de sus estudiantes, entrar en un aprendizaje mutuo y lo más importante, enseñarles a *Vivir*.

Muchos niños piensan que la escuela es aburrida, es por ello que el docente debe enseñar a los niños a aprender *solos* generando así una responsabilidad compartida, ganando la atención de los chicos y dejando de lado el término *problema de aprendizaje*. Encontrar qué motiva a cada uno y explotar esa motivación por aprender.

Para aquellos casos en los que, a pesar de las nuevas y variadas metodologías que el docente pueda aplicar con un grupo de infantes, se evidencia uno o varios niños/as con trastornos específicos de aprendizaje o exista alguna discapacidad física y/o mental se tiene la siguiente clasificación:

- Dislexia, se denomina dislexia a la incapacidad parcial o dificultad en la lectura y escritura, dificultando su correcta comprensión. Sus causas son desconocidas pero puede provenir de la herencia, problemas en el embarazo o durante el parto.

Se ha comprobado que se puede tratar reforzando la lateralidad y la orientación espacial. Los niños que presenten este trastorno deberán recibir más refuerzo que otros niños y las actividades de refuerzo se debe realizar tanto en las aulas como en casa.

- Déficit de atención (TDAH), el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad se ha convertido en un problema que afecta a más del 6% de la población infantil. Se da mayoritariamente en varones y se reconoce porque el niño se torna inquieto, impulsivo, inestable; a pesar de esto presenta momentos de atención. Existen medicamentos que ayudan a controlar el comportamiento de los niños con TDAH pero, lastimosamente presentan efectos secundarios por lo cual no es la solución más adecuada.

Como se ha explicado anteriormente, muchos pueden confundir este trastorno con metodologías poco atractivas para aprender que hacen que los niños se aburran y se sientan poco motivados dentro de las aulas.

- Deficiencia motriz, es la capacidad que tenemos para movernos. La deficiencia motriz puede ocasionar limitaciones en el control postural, de coordinación y desplazamiento; problemas del habla, coordinación, alcance y fuerza. En este nivel, no solo afecta la condición física de los niños/as, sino también su desarrollo psicológico y social.

Puede ocasionarse por problemas durante el embarazo, al momento de nacer o durante los primeros meses de vida del infante. Tales como falta de oxígeno, hábitos de aseo inadecuados, procesos infecciosos, virus, entre otros. Se recomienda por ello mantener cuidados higiénicos y ambientales durante estos períodos de vulnerabilidad para la madre y su bebe.

- Hiperactividad, se conoce como hiperactividad a la actividad intensa y excesiva que un individuo pueda presentar. Se refiere específicamente a la conducta infantil y a los niños que no pueden permanecer quietos. Los niños

hiperactivos disponen de mucha energía, por lo que sus padres tienen que buscar la forma para que dicha energía pueda ser *canalizada y explotada* de manera beneficiosa para el pequeño y quienes le rodean.

Es muy difícil educarlos porque, aunque tienen un coeficiente intelectual normal, no pretenden rendir acorde al mismo y si se los castiga para tratar de tranquilizarlos tienden a volverse inquietos e inestables.

- **Digrafía**, es un trastorno del lenguaje específicamente en el área de la escritura. Los niños y niñas son incapaces de escribir una palabra de forma ortográficamente correcta. Puede ser causada por discapacidad intelectual, discapacidad visual o auditiva o por simple falta de motivación ya que no se valora la importancia de la escritura o no le gusta escribir y leer.
- **Discalculia**, es el equivalente a la dislexia en problemas de matemáticas. Se trata de niños y niñas con un coeficiente intelectual normal pero que presentan dificultades al momento de aprender y resolver problemas matemáticos, afecta de un 3 a un 6% de la población infantil.

Su aparición puede ser por genética, lingüística o psiquiátrica. Se puede detectar desde los primeros conocimientos y se caracteriza por dificultades en: Esquema corporal, figura y longitud, distancia y tamaño, dificultades amnésicas, perceptivo – visuales y de orientación espacial.

3.2 LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE

Los estudiantes aprenden diferente unos a otros, con fortalezas, debilidades, limitaciones y preferencias en la manera en que reciben y procesan la información. Identificar estos problemas a tiempo ayuda a que los alumnos no pierdan tiempo en aprender de forma errada y no hagan esfuerzo en aprender; y a que los docentes puedan ser facilitadores del aprendizaje.

Hay alumnos que aprenden mejor cuando escuchan, otros cuando ven y otros a partir del sistema de representación kinestésico. El estilo de aprender es tanto una característica del estudiante como una estrategia. En la actualidad los educadores deben ser capaces de responder a las necesidades de sus estudiantes mediante *la planificación y creación del escenario educativo* que promueva y apoye las características únicas de sus estilos de aprendizaje.

El diagnóstico de los estilos de aprendizaje en los estudiantes posibilita mayor éxito en la intervención, la estimulación y desarrollo de la autonomía en el aprendizaje; pues ello facilita la creación y modificación de planes para optimizar el proceso educativo en cada individuo y asegurar la digestión de información.

El educador tiene el deber de motivar a los niños y niñas; darles luz. Para quienes se aburren en clases, el docente debe ayudarle a reconocer que tipo de inteligencia tiene, de modo que el individuo escoge que quiere leer, aprender, saber y ayudarles a utilizarla para acceder más fácilmente al conocimiento pero, sin olvidarse del desarrollo y la estimulación del resto de sus habilidades para lograr un aprendizaje óptimo.

Así el profesor pone en las manos del estudiante la *responsabilidad* de su propia educación, enseñándoles a controlarse y a decidir qué es lo mejor para ellos; desarrollando juntos las mejores condiciones de estudio y aprendiendo a relacionarse con los demás, aceptando las diferencias de los individuos; siendo capaces de trabajar con la diversidad cultural y utilizar todos los recursos de su inteligencia.

Es importante mencionar que ninguna persona es 100% visual, auditiva o kinestésica, tendemos a desarrollar mayoritariamente un estilo pero con características minoritarias de otro, que refuerzan nuestro aprendizaje.

3.2.1 ESTILO DE APRENDIZAJE AUDITIVO

Recuerdan de manera ordenada y secuencial, por lo cual si se olvida de algo le será difícil continuar; debido a la naturaleza de su estilo de aprendizaje tienen facilidad para la música y para aprender idiomas. Piensan en sonidos y tonos, lo cual les facilita hablar y explicar cosas a otras personas.

Aprenden mediante explicaciones orales

3.2.1.1 CARACTERISTICAS DE UN ALUMNO AUDITIVO

- Habla solo, se distrae fácilmente y expresa emociones verbalmente.
- Aprende lo que oye a base de repetirlo.
- Le gustan los diálogos y la obras de teatro.

- Evita las explicaciones largas, gesticula mucho al hablar.
- Tiende a cometer faltas de ortografía porque escribe las palabras como las pronuncia.
- Recuerda lo que oye. Ejemplo: los nombres y no las caras.

3.2.2 ESTILO DE APRENDIZAJE VISUAL

Tienen facilidad para absorber grandes cantidades de información con rapidez. Visualizan detalladamente, lo que les da la facilidad de establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos. Desarrollan mucho más la capacidad de abstracción y la de planificar.

Aprenden mejor cuando leen y toman apuntes.

3.2.2.1 CARACTERISTICAS DE UN ALUMNO VISUAL

- Organizado, Observador, Tranquilo, se le ven las emociones en la cara.
- Aprende lo que ve, necesita una visión, le gusta la lectura y las descripciones.
- No tiene faltas de ortografía.
- Recuerda lo que ve. Ejemplo: las caras y no los nombres de las personas.
- Piensa en imágenes y visualiza de manera detallada.
- Cuando hay movimiento o desorden visual el ruido no le molesta.

3.2.3 ESTILO DE APRENDIZAJE KINESTÉSICO

Su aprendizaje es lento pero profundo. Se lo utiliza naturalmente cuando aprendemos un deporte, a diferencia de los otros dos estilos, una vez que hemos aprendido algo con nuestro cuerpo, con nuestros sentidos y masa muscular es muy poco probable que se nos olvide; lo que si sucede con una melodía o una secuencia de palabras.

Necesitan más tiempo que los demás para aprender, pero no porque tengan problemas de aprendizaje sino porque necesitan más que la teoría, experimentar su aprendizaje para poder absorberlo por completo.

Aprenden y captan información a partir de sensaciones.

3.2.3.1 CARACTERÍSTICAS DE UN ALUMNO KINESTESICO

- Responde a las muestras físicas de cariño y expresa sus emociones con movimientos.
- Aprende con lo que toca y con lo que hace.
- Necesitan estar involucrados personalmente en alguna actividad.
- Aunque no sean grandes lectores se inclinan por los textos de acción.
- **Escribe las palabras y comprueba si le dan “buena espina”.**
- Recuerdan lo que hacen y la impresión general que les causo hacerlo.
- Cuando las explicaciones son auditivas o visuales no se involucran.

CARACTERÍSTICAS DEL “SER” SEGÚN LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE DE HERRMANN

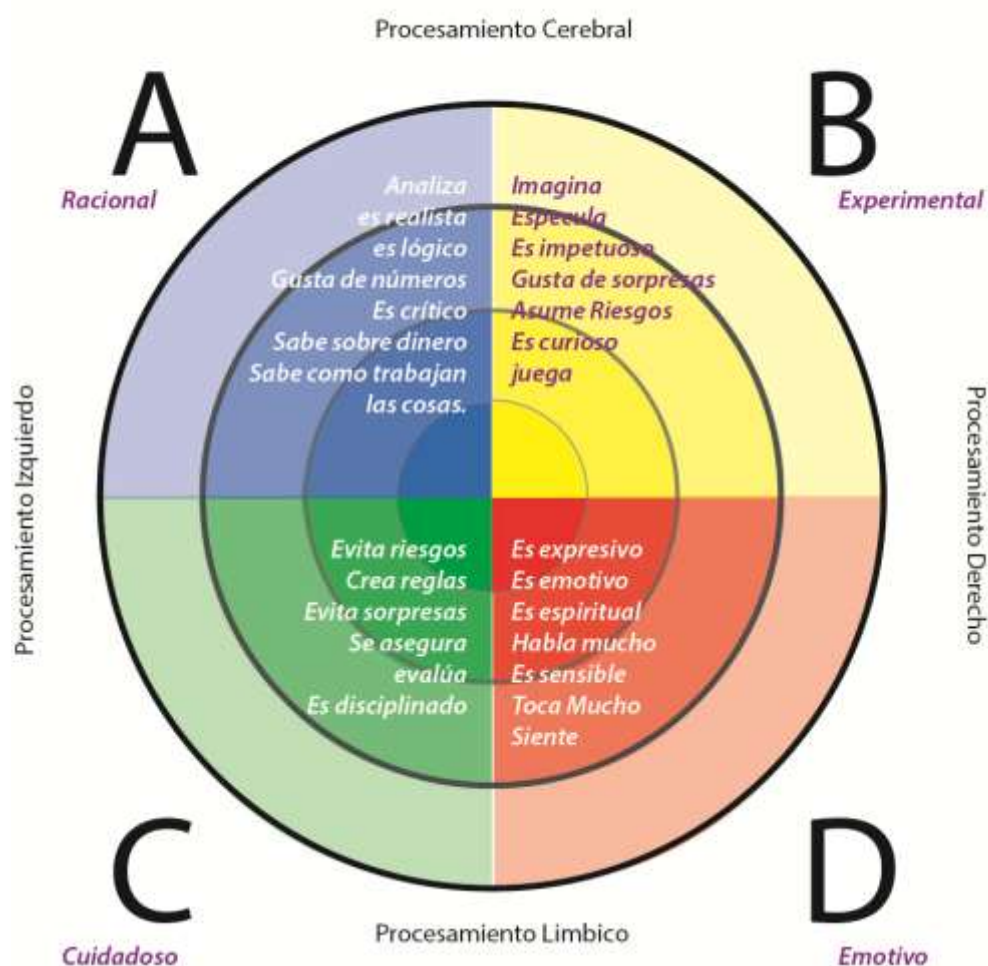


Gráfico II Características del “ser” según los estilos de aprendizaje de Herrmann

3.3 DESTREZAS Y HABILIDADES RELACIÓN NIÑO/A – EDAD

Desde el nacimiento hasta la vida adulta, hay ciertas habilidades y conductas que desarrollamos dependiendo de la edad; por ejemplo, el control postural (en niños y niñas con un desarrollo normal, controlamos el cuello a los 3 meses, la sentada a los 7 meses y el caminar a los 12 meses), el habla (la cual entendemos en el primer año de vida y se desarrolla en los dos siguientes), entre otras.

Hay también, otras destrezas que no dependen de la edad, por ejemplo: a qué edad empezamos a mentir y ciertas habilidades que se desarrollan dependiendo del entorno en el que nos desarrollamos. Ejemplo: un niño/a que viva en el campo podrá trepar árboles o montar a caballo desde corta edad y con gran naturalidad, cosa que puede no resultar tan natural para alguien que ha crecido entre autos y computadoras.

A pesar de ello, hay estándares que nos permiten evidenciar ciertos comportamientos anormales en los infantes y asociarlos con posibles problemas de aprendizaje o, a su vez nos encaminen al descubrimiento del estilo de aprendizaje particular de ese individuo a fin de facilitar y descubrir su motivación para aprender.

3.3.1 LOS NIÑOS DE 0 A 48 MESES

En esta edad, las estructuras fisiológicas y psicológicas están en pleno proceso de formación y maduración, lo que la hace particularmente sensible a la estimulación, a las acciones educativas, que puedan propiciarse. Es muy importante destacar que los déficit que se den en estas edades son *acumulativos* y aunque posteriormente se estimule el desarrollo, los resultados no son los mismos.

Necesitan de estimulación y protección para lograr su desarrollo integral. Al nacer, las niñas y niños dependen por completo de los adultos y a medida que van creciendo y desarrollándose, van relacionándose con los objetos, las personas de su entorno familiar, social y natural, adquiriendo capacidades y habilidades que le permiten

mayor autonomía. Por lo tanto, necesitan de los adultos que los acompañen a desplegar al máximo sus capacidades y a sentirse seguros.

El desarrollo integral del niño o la niña se apoya en el vínculo afectivo seguro y confiable con los adultos más cercanos (papá, mamá) y progresivamente otros adultos, es por esto necesario, asistir sus necesidades fisiológicas y emocionales.

Buscan no solo conocer sino comprender su entorno mediante la constante interacción, exploración, descubrimiento y apropiación de su familia y comunidad. Requieren, para su desarrollo, de oportunidades de descubrimiento autónomo, básicamente a través del juego, en donde el adulto tiene un rol fundamental de mediación y establecimiento de relaciones de afecto y respeto, que le brinden seguridad.



Imagen III Desarrollo motriz de niños en los primeros dos años de vida

3.3.1.1 LA VIDA DE 24 A 48 MESES

Siendo éste nuestro público objetivo se ha analizado que en esta edad, se consolidan todos los logros alcanzados desde el nacimiento, hasta culminar los primeros años de vida. En esta etapa los niños y niñas ya han aprendido a caminar, hablar, reconocen a los miembros de su familia, tienen gustos y preferencias marcados por colores, alimentos, lugares y actividades. Y es entonces donde empieza la formación de destrezas que servirán para la vida y el descubrimiento de su estilo de aprendizaje a fin de evitar futuros problemas dentro de las aulas.

Si bien habrá pequeñas diferencias en la forma de hacer las cosas, todos deben poder realizarlas a determinada edad como indicador de un desarrollo normal y estos estándares serán nuestros primeros indicadores de que las cosas están yendo por buen camino.

Esta curiosidad innata que tienen los niños y niñas debe ser alimentada día a día porque para ellos todo es nuevo e interesante. El deseo de aprender nace en el descubrimiento de nuevas experiencias.

3.3.1.1.1 LA EXPLORACIÓN DEL CUERPO Y LA MOTRICIDAD

Los niños son capaces de:

- Participar activamente con alegría y satisfacción de juegos y competencias sencillas, en donde establece interrelaciones amistosas con otras niñas y

niños.

- Camina libremente con movimientos coordinados y hasta por una línea recta trazada en el piso, sube y baja escalones sin agarrarse, corre con independencia, rueda pelotas con 1 o 2 manos hacia el frente y las recibe con buen atrape, empuja la pelota con un pie, salta primero con dos y luego con un solo pie, avanza en cuadrúpeda por el piso, por una viga y hasta por encima de un banco a baja altura, trepa sobre un obstáculo horizontal y desciende con apoyo de manos y pies.



Imagen IV Habilidades de los niños/as desarrollan hasta los 28 meses

- Realiza actividades de “construcción” de torres, puentes, caminos, entre otros; soluciona “problemas” sencillos que implican establecimiento de relaciones; ensarta cuentas u otros objetos siguiendo un orden dado en un modelo; siguen patrones, agrupa objetos por distintas cualidades (forma, color, tamaño) así como por sus combinaciones según como se les indique.
- Es capaz de agarrar un lápiz y realiza actividades “gráficas” como hacer trazos de líneas horizontales, verticales, círculos, cuadrados en un papel, arena o

tierra húmeda, así como una silueta en representación de la figura humana, aunque sus trazos aún sean tenues y poco precisos.

- Siente y expresa satisfacción por lo que puede realizar y por la aprobación que reciben de los adultos, lo que a su vez despierta un mayor interés por lo que puede hacer.
- Se interesa por las actividades que realiza y para satisfacer su curiosidad hace variadas preguntas.
- **Manifiesta su deseo de independencia en expresiones como “yo solito puedo”, realiza acciones como coger la cuchara para alimentarse por sí solo, vestirse con algunas prendas, bañarse y recoger sus juguetes, pero cuando necesita ayuda, la solicita y no la rechaza.**

3.3.1.1.2 LIMITACIONES EN EL DESARROLLO DE NIÑAS Y NIÑOS

Como todo problema tiene causas y consecuencias, existen varios factores que afectan el desarrollo de las niñas y niños en sus primeros años de vida, entre ellos tenemos:

El factor más sensible que influye y que puede producir daños irreversibles en el desarrollo físico y mental en los primeros cuatro años de vida de la niña y el niño, es la asistencia alimentaria-nutricional limitada e inadecuada, que determina la no ganancia de la talla según su edad y pérdida de peso o no ganancia de peso igualmente según su edad, además que la falta de una alimentación saludable facilita la aparición frecuente de enfermedades de la infancia como las fiebres, diarreas,

infecciones respiratorias como tos, gripe y otras por sus defensas bajas, todos estos problemas de salud y nutrición determinan que las niñas y los niños no puedan concentrarse y aprender.

En contraste la sobrealimentación que ocasiona la obesidad limita físicamente a los niños y niñas, los cuales no tienen la facilidad y energía requerida para ciertas actividades y causa enfermedades como diabetes, altos niveles de colesterol, pudiendo también causar lesiones físicas.

Otro factor es la falta de estímulos psicosociales, que conlleva a que la niña y niño no desarrollen adecuadamente un sentido de pertenencia a su familia y posteriormente a una cultura; en esta limitación se incluye la de privación afectiva o carencia de afectos, es decir la falta de apego. En muchos casos los efectos de esas carencias no pueden superarse y los niños se quedan rezagados socialmente.

La falta de *estimulación oportuna* desde los momentos iniciales de la vida puede dificultar o interrumpir el proceso de desarrollo integral. Los estímulos que recibe o deja de recibir la niña y el niño, en los primeros meses de vida, son determinantes para el desarrollo óptimo, la importancia de la estimulación radica en el cómo y cuándo se estimula. Por ejemplo, en los primeros meses se vuelve fundamental la estimulación visual y auditiva, estímulos que no tendrían el mismo impacto si se aplican a los 12 meses.

La estimulación es clave para el desarrollo infantil integral, siempre y cuando sea oportuna y sistemática; estimular no es acelerar los procesos, lo que se busca es que

desde una acción permanente y continua se puedan potenciar y fortalecer cada una de las etapas del desarrollo.

Como ya se mencionó anteriormente, la falta de estimulación o estimular de forma tardía no da los mismos resultados y puede entorpecer los procesos educativos en el desarrollo de destrezas y habilidades del infante.

3.4 LA DETECCIÓN TEMPRANA DE LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Los niños y niñas, así sean hijos de los mismos padres son personas únicas y diferentes, una de las prioridades para ellos y que a la vez es un derecho de todos los niños y niñas es, a más de la salud, su educación.

Ya se ha estudiado que cada individuo tiene su propia forma o estilo de aprender pero, qué hacer si a pesar de todos los esfuerzos mi hijo/a no aprende normalmente o se tarda en procesar información y alcanzar los objetivos acordes a su edad.

¿Cómo reconocer a tiempo estos denominados *problemas de aprendizaje*? Aunque es muy difícil su detección en los primeros años de vida, debido a la diversidad de cosas que se aprende y a la forma en que se recibe los estímulos, existen algunos indicios que nos permiten darnos cuenta si nuestro niño o niña presenta algún problema de aprendizaje y así contribuir a la solución de esta dificultad:

- Tiene dificultad entendiendo y siguiendo instrucciones.
- Le falta coordinación al caminar
- Puede tener problema para expresar ideas

- Problemas para seguir instrucciones, entre otros.

En el caso de la detección temprana de estos indicios, lo más importante es tomar las medidas correctivas que harán que los niños y niñas no presenten problemas al ingresar al sistema de educación regular fiscal: *Estimulación Temprana*.

3.5 CUÁNTO SABEMOS Y CÓMO ENFRENTAR LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Dentro de la zona de estudio, muchos padres de familia desconocen por completo de la amplia gama de problemas que sus hijos puedan presentar y por ende de las distintas soluciones que se le puede ofrecer al niño/a para lograr su completa inclusión en el sistema de educación regular.

Por otro lado, las docentes parvularias de la Escuela de Educación General Básica “Luis Vargas Torres” conocen de los problemas en detalle, los identifican con facilidad en los niños y niñas que llegan a sus aulas y tienen parte de la solución en sus manos.

Tratándose de niños y niñas de 4 años de edad, el trabajo para los infantes hiperactivos, con déficit de atención, déficit motor o cualquier otro problema puede ser tratado dentro de las aulas pero; en primer lugar y como ya se mencionó anteriormente, no tendrá el mismo efecto que si se hubiese realizado en meses anteriores, a tiempo; y, en segundo lugar el padre de familia se debe involucrar de lleno en el proceso para darle solución.

Los CIBV's tienen en sus manos la clave para el tratamiento de los niños y niñas ya que, si los infantes que ingresan (de 12 meses de edad) han cumplido con el control postural, sentarse y caminar correctamente están encaminados al desarrollo adecuado de sus destrezas y habilidades, a un óptimo aprendizaje y a la inclusión en cualquier centro de educación regular. Siempre y cuando no presenten algún otro déficit.

3.5.1 CIVB LOS ALPES Y SUS PAPITOS

El denominado CIBV (Centro Infantil del Buen Vivir) acoge a niños y niñas desde los 12 a los 48 meses de edad para brindarles apoyo a los padres que viven en extrema pobreza y/o que trabajan durante el día para impartir conocimientos, alimentación y atención completa al desarrollo integral de los infantes, cuidando de su salud física y mental para lograr que ellos se incluyan positivamente en cualquier centro de educación regular luego de pasados los 4 años de edad.

Los padres no se involucran en las actividades que realizan los niños y niñas dentro del CIBV, diariamente solo cumplen con llevar los y regresarlos a casa. Recientemente se les da una capacitación a padres y se les convoca una vez al mes para que ellos contribuyan con el aprendizaje de los niños/as y con el centro ya que, no reciben todos los suministros que necesitan por parte del gobierno (GADM La Concordia y MIES).

Colaboran con dinero y trabajo para seguridad, pintura, juguetes, etcétera. A pesar de que no es permitido, pero al notar las necesidades del centro los padres lo hacen voluntariamente por el bienestar de sus hijos.

Los padres dejan a sus hijos en el centro esperando que se les brinde el apoyo académico que no pueden tener en casa, ya sea por sus actividades o escasos recursos.

Uno de los principales obstáculos que encuentran las trabajadoras del centro es la asistencia, los padres no envían a sus hijos durante el periodo completo, sino que después de un par de meses los dejan de enviar y de este modo se pierde o retrocede en los procesos. Los procesos son secuenciales en base a las capacidades y logros que cada niño y niña va alcanzando día a día.

3.5.2 PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA LUIS VARGAS TORRES

Generalmente, quienes fueron “niños problema” en el CIBV, con faltas recurrentes o quienes no pasaron por un centro como este, son quienes presentan dificultad para adaptarse al sistema de educación regular. Las causas pueden variar pero tienen relación directa con los padres de familia.

Empezando el año lectivo, las docentes parvularias encuentran como mayor problema en sus aulas la motricidad fina y la hiperactividad, problemas perfectamente controlables en los primeros años de vida de todo infante.

Los padres saben muy poco acerca de los problemas de aprendizaje y la inclusión escolar, por lo que no le dan suficiente atención ni importancia.

Los niños y niñas pasan menos tiempo en la escuela del que pasaban en el CIBV, por ende la figura del padre de familia dentro de las actividades académicas se vuelve más importante. Muchos padres no se involucran con estas tareas y generalmente son esos niños los que posteriormente presentan problemas de aprendizaje, no es casualidad.

Se encuesta a quince profesoras con la finalidad de detectar qué problema se recibe con mayor frecuencia y buscar solución al mismo.

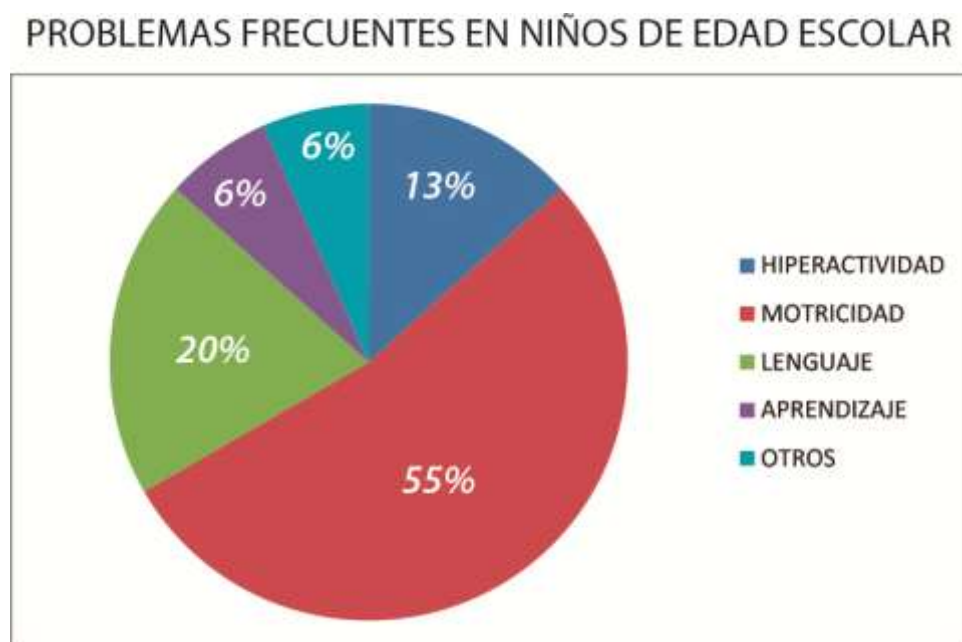


Gráfico III Problemas de aprendizaje que las Parvularias reciben con mayor frecuencia

3.6 ANALISIS DE LAS METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN LAS ESCUELAS DE EDUCACIÓN REGULAR EN LA ACTUALIDAD

3.6.1 ¿QUÉ ES LA PLANIFICACIÓN?

Es el proceso mediante el cual se organizan las actividades académicas que se van a desarrollar con los niños/as y sus familias para obtener resultados en el desarrollo infantil integral.

3.6.1.1 IMPORTANCIA DE LA PLANIFICACIÓN

La planificación de las actividades a realizar es de gran importancia porque permitirá:

- Proyectar la actividad en función de las necesidades de los niños/as.
- Le ayuda en el momento de llevar a cabo lo planeado, ya que señala exactamente qué es lo que se debe hacer, evitando improvisaciones, olvidos y errores; por lo tanto es una de las herramientas fundamentales para su labor.
- Organiza el trabajo a corto y mediano plazo.

3.6.2 ¿CÓMO PLANIFICA EL CIBV LOS ALPES?

Se trabaja con una FICHA DE INDICADORES DEL DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL (Anexo 1) otorgada por el MIES (Ministerio de Inclusión Económica y Social) por niño/a y una MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS (Anexo 2), por grupo de niños/as. Actualmente tienen cuarenta niños y niñas bajo su cuidado, separados en cuatro grupos de edades que van desde los 12 a 36 meses. Laboran en

el centro cuatro Asistentes de Cuidado y una Coordinadora, en horarios de 08H00 a 16H00, de lunes a viernes de forma ininterrumpida por 11 meses consecutivos.

Es obligación de cada asistente de cuidado planificar diariamente sus actividades con su grupo de niños/as y por ende el llenado de su MATRIZ, la misma que será posteriormente revisada y aprobada por la coordinadora del centro. Las fichas individuales de los logros alcanzados se llenan cada tres meses.

Esta ficha consta de dos partes:

a. Datos de Identificación.

Aquí se identifican datos específicos del centro como Ubicación Geográfica, nombre, código, nombres del niño/a y el detalle y valoración de los aprendizajes a conseguir.

b. Registro de Indicadores

Aquí se detalla la fecha de aplicación y la edad del niño o niña. Se describe muy específicamente los *ámbitos del aprendizaje* como: Vinculación emocional y social, descubrimiento del medio natural y cultural, Exploración del cuerpo y motricidad, lenguaje verbal y no verbal; y sus respectivos *indicadores*: sonríe ante el rostro del adulto, sigue con la mirada la cara de una persona u objeto que se mueve lentamente, corre con seguridad, disfruta al escuchar y reproducir cuentos y poesías.

Cada uno de ellos es evaluado en tres diferentes escalas o nivel de logro: Mo lo Consigue, en Proceso y Domina el Logro.

El objetivo es que los niños y niñas dominen todos o la mayoría de los logros o que por lo menos estén en proceso para que tengan un aprendizaje óptimo, de no conseguirlo, la asistente de cuidado tiene la obligación de realizar actividades específicas que faculiten al niño/a a dominar esos logros o por lo menos quedar en proceso.

3.6.3 ¿CÓMO PLANIFICA EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA LUIS VARGAS TORRES?

Una vez que los niños y niñas cumplen 48 meses de edad, son promovidos del CIVB a las escuelas de educación regular a fin de comenzar su vida académica en las aulas de Educación Inicial. Las clases se planifican de forma global con la hoja de PLANIFICACIÓN DE LA SITUACIÓN SIGNIFICATIVA (Anexo 3), y en detalle diariamente con una FICHA DE PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA DIDÁCTICA (Anexo 4).

La docente parvularia realiza planificaciones: anual, mensual y semanal. Durante todo el periodo lectivo valoran diferentes temas o tópicos que serán impartidos a los niños y niñas mediante juegos, canciones, actividades y exploración del entorno en que se desarrollan. Ejemplo: Planificación de la Situación Significativa,

- Origen de la situación significativa: Los oficios y profesiones
- Nombre de la situación significativa: valorando los oficios y las profesiones de nuestros padres y demás personas.
- Nombre del CEI: Luis Vargas Torres **"B"**

- Objetivo: que los niños y niñas aprendan a valorar el trabajo de los demás, sea cual sea este.
- Fecha: del 02 al 06 de septiembre de 2013

Dentro de la ejecución de la planificación está:

- ¿Qué hacer?, ejemplo: conversar, observar, jugar, cantar, bailar, pintar, etcétera.
- Recursos Materiales: con qué materiales y recursos se va a trabajar, laminas, bastones, papelotes, CD, marcadores, etcétera.
- Responsabilidad: escribir el nombre de los niños/as que se responsabilizan en la colaboración de los materiales, recursos y/o actividades a ejecutar.
- Cuando: distribución del tiempo durante la semana a ejecutarse.
- Indicadores: da importancia al trabajo de sus padres, representa oficios y ocupaciones de su entorno por diferentes formas de expresión. Representa en juegos de roles algunos oficios de la comunidad.

En la ficha diaria se complementa y detalla estas actividades para su ejecución durante el transcurso de la semana.

3.6.4 ¿CÓMO PLANIFICA EL INSTITUTO BARTOLUCCI?

El Instituto de Educación Especial Enrique Bartolucci fue tomado en cuenta para esta investigación por ser el único centro de Educación Especial dentro del Cantón La Concordia. Acoge a decenas de niños y niñas del cantón y sus sectores aledaños.

Su Líder Docente, la Licenciada Anabel Barba supo manifestar que ellos trabajan con las mismas planificaciones que las escuelas de educación regular. Presentan, al inicio de cada periodo lectivo y luego de evaluar las diferentes capacidades de los niños/as que ingresan cada año un CURRÍCULO DE HABILIDADES ADAPTATIVAS junto con su Plan Anual de Clases.

Se les evalúa cada quimestre, dos veces en el año lectivo y tres veces dentro de cada quimestre de forma parcial. Se adjunta al reporte de calificaciones una FICHA PEDAGÓGICA DE LOGROS donde se reflejan los avances que cada niño/a tenga en base a su discapacidad en particular.

3.7 LOS NIÑOS CON CAPACIDADES ESPECIALES Y SU INCLUSIÓN EN EL SISTEMA DE EDUCACIÓN REGULAR.

La Constitución de la República, el Gobierno Central, el MIES y el Ministerio de Educación garantizan que los niños y niñas con capacidades especiales se puedan incluir de manera exitosa en los distintos centros de Educación Regular sin mayores problemas; pero, en la realidad se observan varios obstáculos que dificultan esta premisa.

Los docentes que tienen los centros de educación regular no siempre están capacitados para trabajar con niños con capacidades especiales, dependiendo de la discapacidad, ya sea esta física o intelectual y sus diferentes derivados. La infraestructura de las escuelas de educación regular no es la más adecuada para

estos niños/as y no existen los recursos, los fondos del estado para hacer las adaptaciones necesarias. Solo por mencionar algunas.

A pesar de ellos, en el presente periodo lectivo se ha visto una baja en la cantidad de estudiantes que asisten al Instituto Barolucci, y es que muchos de sus estudiantes han sido ingresados en el sistema de educación regular, en varias instituciones de la zona.

En la Escuela de Educación General Básica “Luis Vargas Torres” existen cuatro niños *incluidos* en los primeros años de educación básica a los cuales se les ha hecho un seguimiento durante todo el período lectivo con la finalidad de documentar su avance e inclusión, sus logros y desempeños dentro del aula de clases.

La Líder Docente del Instituto Bartolucci supo manifestar que falta compromiso por parte de los padres de familia para con la educación de sus niños/as, que ven el centro como una guardería y no como un centro donde ellos van a recibir conocimientos que ayudarán a su vida y su futuro y que muchos padres envían a sus hijos a la escuela por recibir el bono que da el gobierno mas no se preocupan de uniforme, aseo, alimentación, entre otros.

Si bien, estos niños necesitan de mucho más esfuerzo y dedicación por parte del docente y del padre de familia, un real compromiso con la institución y con el desarrollo de su hijo, sí es posible que ellos se incluyan de manera exitosa, ya que su discapacidad es leve.

CAPÍTULO IV

LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA Y LA MOTRICIDAD FINA

4.1 ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Si se estimula el desarrollo de niños y niñas teniendo en cuenta sus características específicas, alcanzaran mayores y mejores logros en su desarrollo integral.

Varias investigaciones afirman que en los primeros años de vida el cerebro humano evoluciona de manera sorprendente, durante los primeros 5 años hasta en un 85% y, es entonces cuando se hace más eficaz el aprendizaje, esto se debe a que durante este periodo es muy fácil la formación de conexiones entre neuronas, las mismas que se mantienen hasta la vida adulta de forma eficaz, este proceso dura

aproximadamente hasta los seis años que es el tiempo durante el cual el cerebro presenta *mayor plasticidad*, a partir de entonces, algunos circuitos neuronales se atrofian y otros se regeneran, por ello el objetivo de la estimulación temprana es conseguir el mayor número de conexiones neuronales haciendo que éstos circuitos se regeneren y sigan funcionando.

Para desarrollar la inteligencia, el cerebro necesita de información. Los niños y niñas activan sus receptores de estímulos, que son sus sentidos, lo hacen día y noche; dependerá de la riqueza de estímulos el tiempo en que el cerebro tardará en desarrollar sus capacidades o que lo haga de manera inadecuada, en contraste, al recibir una estimulación de calidad y oportuna el infante podrá adquirir niveles cerebrales acordes a su edad e incluso superiores y lograr un óptimo desarrollo intelectual.

Consideremos que las neuronas que no se usa, se mueren.

4.1.1 DESCRIPCIÓN

Tiene base científica, y responde al conjunto de actividades, medios y técnicas aplicadas en forma *sistémica y secuencial* que se ejecuta en niños y niñas desde su nacimiento hasta los seis años aproximadamente, este conjunto de actividades se las ejecuta tanto en el hogar como en la escuela y se hacen con el fin de desarrollar al máximo sus capacidades motrices, cognitivas, del habla, físicas y psíquicas; permite también, evidenciar posibles problemas o déficit y evitar estados no deseados en el

desarrollo para ayudar a los padres en el cuidado y desarrollo del infante, con eficacia y autonomía.

Uno de los avances más destacados de los niños y niñas durante esta etapa es la percepción visual y auditiva; se perfecciona también la actividad y control de todos los órganos de los sentidos, con lo cual serán capaces de reconocer y diferenciar colores, sonidos, formas y coordinar movimientos.

Durante la etapa de 0 a 48 meses de vida del niño muestra ciertas características específicas en el desarrollo:

- Su organismo se desarrolla a un ritmo acelerado.
- Reconoce el rostro de adultos: familiares y allegados.
- Alto grado de orientación con respecto a su entorno.
- Desarrollan sus emociones e identifican sus sentimientos.
- Ven al adulto como ejemplo en el proceso del desarrollo.

Lo que busca la estimulación temprana es estimular al niño/a de manera *oportuna*, su objetivo no es desarrollar niños superdotados o precoces en su desarrollo natural, sino que puedan experimentar y aprovechar una gama de experiencias que le permitirán formar bases sólidas para la adquisición de futuros aprendizajes. Abrir sus mentes para lo que está por venir.

En centros como el CIBV Los Alpes la estimulación se planifica mediante la organización de la jornada diaria, que incluya la realización de diferentes actividades y procesos socioeducativos, así como la promoción de estrategias que permitan

procesos de estimulación para el desarrollo integral, la alimentación, el descanso e higiene y muy importante dar continuidad en el hogar.



Imagen V Actividades que se realizan en un CIBV

4.1.2 BENEFICIOS DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Los niños y niñas que se desarrollan en un ambiente rico en estímulos, construyen patrones cognitivos más sofisticados que los que construyen los niños/as que carecen de esta riqueza de estímulos.

La intervención oportuna de padres y docentes es crucial en el desarrollo del niño/niña en sus primeros años, de no proporcionarse el proceso socioeducativo requerido en ese período, las cualidades o funciones no se forman, o se forman deficientemente.

Se ha comprobado que el período de 0 a 36 meses de edad, es especialmente sensitivo para el desarrollo motor, perceptual, de la comunicación y el lenguaje; para el inicio de la toma de conciencia, de control del comportamiento y de otras acciones voluntarias, todo ello sobre la base de un estado emocional positivo.

Para que los aprendizajes relativos a las esferas del desarrollo como el hablar, el caminar, el concentrarse en los objetos o simplemente el lanzarlos, se produzcan, es necesario planificar un conjunto de actividades, utilizar objetos adecuados y vistosos, generar un estado de tranquilidad y bienestar en el niño o niña y, relacionarse jugando con tranquilidad y sin apuro. La planificación es el proceso mediante el cual se organizan las actividades a desarrollar con las niñas/os para incidir y obtener resultados positivos en el desarrollo.

Esto garantizará que los niños y niñas se desarrollen con rasgos de seguridad y confianza, capacitados para cumplir con cualquier actividad que se le encomiende acorde a su edad y capacidades, niños proactivos, dinámicos, encaminados a un aprendizaje óptimo en su vida escolar.

A más del óptimo desarrollo del área motriz, de los reflejos arcaicos, se desarrollan también a otras áreas de importancia: audición, visión, área social, área afectiva, área de lenguaje, coordinación.



Imagen VI Desarrollo de la coordinación y capacidades sociales

Es necesario destacar que los beneficios de la estimulación temprana y la inclusión exitosa de los niños/niñas en el sistema de educación regular no se conseguirán sin el trabajo conjunto de padres, docentes y la comunidad del entorno en que se desarrollan los niños/as.

4.1.3 OBJETIVOS DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA

La familia, constituye el potencial educativo por excelencia, para el logro del desarrollo integral de sus hijas e hijos. En sus actividades, interrelaciones y comunicación en el medio familiar, la niña y el niño establecen sus relaciones afectivas, adquieren sus primeras vivencias, sentimientos, experiencias, conocimientos, hábitos, habilidades, costumbres y normas de comportamiento social.

Para aquellos que asisten a los centros de educación y atención infantil CIBV el principal objetivo es integrar la familia, los maestros y la comunidad en un ambiente ameno, óptimo, de calidad y divertido para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Lo que se persigue con el presente proyecto de investigación es identificar las motivaciones de los niños y niñas para aprender, estimularlos para mejorar sus destrezas y habilidades y desarrollar su concentración, realizar actividades acordes a su edad con facilidad e incluirse exitosamente en cualquier centro de educación regular.

4.1.4 ¿CÓMO SE REALIZA LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA?

Sabiendo que la estimulación temprana va desde el nacimiento hasta los cinco o seis años del infante, es necesario conocer qué estímulo se va a provocar en el niño/a y cuál debería ser la respuesta al mismo. Como ya se mencionó anteriormente, no se trata de “adelantar” el desarrollo cognitivo de los niños/as sino más bien de mejorar varios aspectos como el sensorial, social y demás.

Para saber que estamos realizando correctamente cualquier actividad de estimulación temprana es necesario tomar en cuenta ciertos consejos que nos aseguran una respuesta adecuada por parte de los niños y niñas:

- El juego tiene que ser algo placentero para ambas partes.
- Respetar el tiempo de respuesta del niño/a. Se debe elegir un momento tranquilo para jugar con ellos. Evitar jugar con los niños/as si notamos que están cansados y sobrecargarlos de tareas y de estímulos.
- Elegir objetos vistosos, coloridos y agradables al tacto, al oído, al paladar, y que sean, claro, seguros.

- Los juegos deben ser presentados con sus respectivas instrucciones e ir acompañados por canciones, palabras y sonrisas; de cariño y dulzura.

Igual de importante es, repetir las acciones hasta que el niño/a las domine por completo para avanzar a un nivel más de dificultad y, tener bien claras las instrucciones y objetivos de cada juego.



Imagen VII Juego didáctico que estimula el aprendizaje por su vistosidad

4.2 LA MOTRICIDAD FINA

Una vez estudiado de forma preliminar lo que es la Motricidad, vamos a adentrarnos en la *Motricidad Fina*, la misma que es el objetivo principal del presente estudio. Desde el punto de vista teórico, la motricidad fina consiste en la habilidad que tiene cada individuo de controlar los movimientos finos de la muñeca, manos y dedos. Para cada actividad que se realice, se pueden alcanzar varios niveles de distensión o relajación, precisión, exactitud y rapidez, esto a su vez asociado directamente con la coordinación viso motora y la orientación espacial.

La motricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos.

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo.

La motricidad fina desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

Podemos considerar entonces, a la motricidad fina como uno de los pilares fundamentales para el óptimo desarrollo de las destrezas académicas y sociales de cada individuo, para garantizar su inclusión en un grupo social.

4.2.1 GENERALIDADES

La motricidad fina se refiere a todas aquellas acciones que el niño o niña realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo-manuales. Las actividades que encajan en esta definición son: la pintura, el punzado, pegado, rasgado, uso de herramientas, coger cosas con la yema de los dedos, coger cubiertos, hilvanar, amasar, apilar bloques, etc.



Imagen VIII Evidencia del desarrollo de la motricidad fina en lecto - escritura

La estimulación de la motricidad fina es fundamental antes del aprendizaje de la lecto - escritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y

entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la docente, padre y madre realicen una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos. Incluso antes de aprender a escribir, todos los juegos que se realicen ayudaran a ganar soltura y por ende *bonita letra*.

El nivel de control de la motricidad fina en los niños se utiliza para determinar su edad de desarrollo. Los niños desarrollan destrezas de motricidad fina con el tiempo, al practicar y sobre todo al enseñarles. Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno. Sus primeros trazos.

Lo opuesto a control de la motricidad fina es control de la motricidad gruesa (grande y general). Ejemplos de control de la motricidad gruesa son caminar, subir escaleras o simplemente agitar los brazos al saludar.

Uno de los impedimentos para el correcto desarrollo de la motricidad fina pueden ser problemas de salud física y mental como son los problemas cerebrales, de medula espinal, los nervios periféricos, los músculos o las articulaciones, para lo cual se debe consultar al médico de cabecera y/o al pediatra. Cabe destacar que mientras antes, mejor.

4.2.2 ¿CÓMO SE DESARROLLA LA MOTRICIDAD FINA?

La motricidad fina se inicia hacia los 18 meses, con la ubicación espacial, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a poner objetos pequeños dentro de uno más

grande o simplemente coge un lápiz y empieza a garabatear. Implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.



Imagen IX Desarrollo de la motricidad fina evidenciada al manipular un lápiz

Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades y siguiendo la secuencia de las actividades,

interrelacionadas a fin de observar y recompensar con mayor facilidad los logros alcanzados.

Para la ejecución del proyecto, se ha diseñado una serie de juegos didácticos que tienen relación entre si tanto en formas, colores, texturas e imágenes empleadas para que los niños y niñas sientan la integración de los elementos que los educan, no discriminen los juguetes por la familiaridad que se genera en ellos y tengan preferencia hacia los mismos.

Para toda estimulación se necesita que un adulto, ya sea este el padre, madre o docente parvularia esté a cargo de la actividad a realizarse. Quien guíe el juego deberá tener bien claras las reglas del mismo, las instrucciones y objetivo que se planea alcanzar con la ejecución del juego a fin de evaluar los logros alcanzados al finalizar el mismo. Una vez iniciada la actividad, se deberá tomar en cuenta el tiempo que el niño o niña se tarda en completar la acción y motivar en todo momento al infante.

Se deben repetir las instrucciones del juego las veces que sea necesario, hasta lograr la comprensión total por parte de los niños y niñas y ejemplificar el mismo. Una vez iniciada la actividad, no se debe interrumpir, esto permitirá que el niño/a se concentre y mantenga su nivel de concentración en una actividad determinada por un tiempo determinado y le enseñará a culminar lo que empieza.

Recordemos que el desarrollo de la motricidad fina viene de la mano del desarrollo de las destrezas sociales y emocionales de los niños y niñas. Lo que se busca es generar confianza y mejorar la concentración.

4.2.3 IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD FINA

En el desarrollo de los niños y niñas es de vital importancia la motricidad, ya que se va pasando gradualmente por varias etapas; desde los movimientos descontrolados y/o espontáneos hasta la representación mental, es decir que todo niño y niña va organizando de a poco la acción originada por la emoción con la acción originada por el pensamiento.

Desde el punto de vista de la didáctica, el aprendizaje de la escritura queda abordado a través de la realización de varias fases: preparación, aprendizaje, afianzamiento y perfeccionamiento; de entre ellas en la etapa de la preparación a la escritura se la nombra pre escritura. Con ella se pretende aludir al conjunto de condiciones necesarias para la ejecución del gesto antes de que adquiera significado y se convierta por completo en escritura. Por lo tanto, al no desarrollar esta habilidad, se considera que habrá problemas en el aprendizaje y por ende en el comienzo de la pre escritura.

En este sentido se realza la importancia del proyecto porque se trabaja en base a los objetivos planteados que pretenden prevenir los problemas de aprendizaje a los niños y niñas en edad escolar y que, a la vez desarrollen su motricidad fina, lo que abarca una caligrafía legible y así comunicar un contenido o mensaje escrito que todos puedan entender.

En la actualidad, de los niños en edad escolar promovidos a primer año de educación básica en la Escuela Luis Vargas Torres existe un alto porcentaje de niños y niñas que presentan problemas relacionados a la falta de estimulación temprana y el correcto

desarrollo de las destrezas motoras básicas. Por otro lado tan solo un 3% presentan posibles problemas neuronales que les impide alcanzar los logros esperados y un 7% relacionan su déficit con problemas en el hogar.

En este estudio, ningún infante presenta discapacidad intelectual ni física, por lo que las docentes han recomendado análisis médicos solo para el 3% antes mencionado para determinar su coeficiente intelectual, estilo de aprendizaje y/o posibles fallas en su sistema nervioso central.

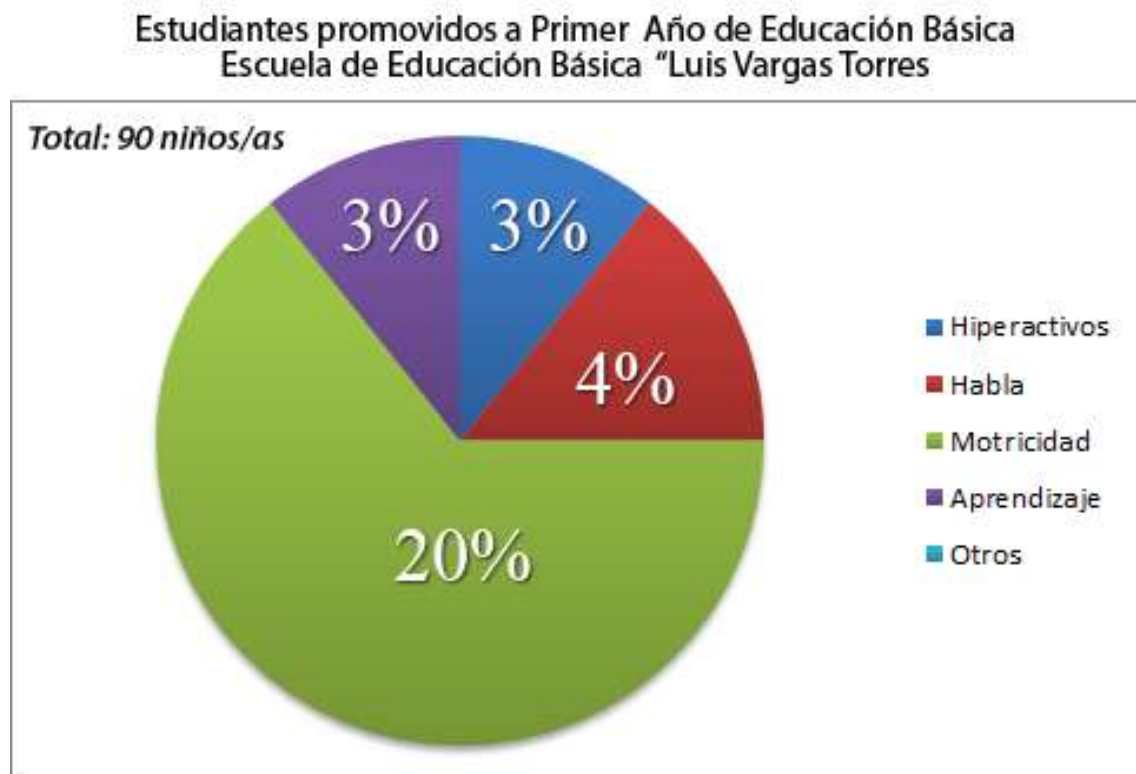


Gráfico IV Problemas que presentaron los niños/as promovidos a primer año de educación básica, período lectivo 2012 – 2013

Como se observa en la gráfica, los problemas presentados son completamente tratables a la edad indicada y de la forma correcta.

4.2.4 EJERCICIOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA

Existen varios ejercicios y actividades que se proponen en la presente investigación para el desarrollo de la motricidad fina, aplicables tanto en casa como en el CIBV y/o en la Escuela. Es importante tomar en cuenta que si el niño o niña no consigue alcanzar el logro (objetivo del juego) o tarda un poco en la ejecución no significa que exista un problema. Simplemente hay que reforzar con la repetición.

En base a lo mencionado en capítulos anteriores, hay que recordar que: cada niño/a tiene su propio ritmo, estilo de aprendizaje y habrá ejercicios que serán capaces de realizar cumplidos los dos años o antes y habrá otros que tarden más. En segundo lugar recordar que aunque los niños/as son distintos, y existen muchas diferencias individuales, genéticas, está demostrado que la estimulación juega un papel primordial e importantísimo en el desarrollo de cada niño/a.

Un principio fundamental de la investigación y aplicación de los juegos de estimulación temprana es tomar en cuenta que: los avances adquiridos no se pierden; lo que permite seguir instalando nuevas funciones sobre avances previos ya consolidados en cada individuo. El aprendizaje es progresivo. Un ejemplo claro en la motricidad es que pedalear una bicicleta o agarrar un lápiz no se nos olvida así haya pasado un periodo de tiempo considerable sin la realización del ejercicio.

Sobra decir lo importante de dedicar horas a los niños/as en el hogar, hablar, jugar y ayudarles a crecer. Esto afianza los conocimientos adquiridos diariamente en el CIBV y/o la Escuela, mejorando la memoria, ya que el niño/a recuerda para poder ejecutar

acciones aprendidas. Sin saberlo, está forzado a recordar actividades y canciones realizadas durante el día, lo que mejora su memoria y concentración.

Algunos de los ejercicios que los niños y niñas han realizado son:

- *Imitar trazos:* se les ha facilitado hojas y lápices con un patrón a seguir, el niño/a debe reproducir el modelo siguiendo una línea de puntos. La motricidad se evalúa en la medida en que la línea que él/ella dibuja, siga el patrón (sin salirse de la línea). Al principio, lo hace el adulto y luego le ayuda al infante sujetándole la mano hasta que el niño/a lo pueda hacer solo/a con el mínimo margen de error.



Imagen X Niños siguiendo un patrón de líneas punteadas

- *Apilar cubos:* con la finalidad de desarrollar la coordinación viso manual se le prestan al niño/a un número determinado de cubos para que forme torres con los mismos. Las caras de los cubos tienen imágenes y texturas llamativas que, al unirlos de la forma correcta descubrirán una figura geométrica

completa o aplicación/variación de la misma. Se juega con patrones y formas a seguir para, al mismo tiempo mejorar la memoria y estimular la sensibilidad.



Imagen XI Capacidad de apilar cubos de forma coordinada

- *Armar Rompecabezas:* la simple manipulación de las piezas del rompecabezas representa estimulación de la motricidad fina. Mejora la

concentración y memoria y la cantidad de piezas, nivel de dificultad y tamaño dependerá de la edad del niño y de objetivo a alcanzar.

- *Encajar, Trasladar*: la facilidad que tengan los niños y niñas de encajar piezas en un lugar pequeño, manipular los mismos e identificar las piezas que componen el juego va a variar de las dimensiones de los elementos y la edad del infante, pero todos a partir de los dos años deberán ser capaces de insertar, por ejemplo un rectángulo en un orificio rectangular.
- *Parear*: ejercita la memoria y la concentración, manipular las piezas y encajarlas en su correcta ubicación ejercita inconscientemente la motricidad fina a la vez que se realiza la asociación por tamaño y color de los elementos del juego. Estimulando el tacto con las texturas que contiene el juego.



Imagen XII Capacidad de manipular, parear e imitar patrones

Se identifican hoy en día decenas de actividades que sirven para estimular a los niños y niñas en casa y en los centros educativos, muchos pueden ser elaborados y otros cotidianos como el subir gradas o lanzar y atrapar una pelota, el límite es solo la imaginación.

CAPÍTULO V

ANÁLISIS DEL PÚBLICO OBJETIVO

5.1 INVESTIGACIÓN DE MERCADOS

Es importante saber específicamente a quienes nos vamos a dirigir. Separar o segmentar el mercado en grupos específicos de personas con características similares que nos permitan llegar de forma eficaz y eficiente a ellos. A continuación se detalla cada uno de los aspectos de la segmentación aplicados a éste trabajo de tesis.

5.2 SEGMENTACIÓN GEOGRÁFICA

La presente investigación se ha desarrollado en el Cantón La Concordia de la Provincia Santo Domingo de los Tsachilas, Región Costa de Ecuador.

Se ha aplicado en tres diferentes centros educativos:

- CIBV Los Alpes, ubicado en el Barrio San Rafael. Avenida Esmeraldas y Vía al Blanco en la Escuela **“Luis Vargas Torres”**.
- Escuela de Educación General Básica **“Luis Vargas Torres”**, ubicada en el barrio San Rafael. Avenida Amazonas y Esmeraldas.
- Instituto de Educación Especial **“Enrique Bartolucci”**, ubicado en la Lotización **“La Florida”**, By-Pass La Concordia – Puerto Quito en intersección con la Avenida Esmeraldas.

5.3 SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA

Serán personas de entre 18 y 35 años de edad, quienes tengan hijos/as de entre 2 a 4 años, de ambos géneros ya que, hoy en día son padres y madres quienes trabajan y se interesan por el bienestar y desarrollo de sus hijos aunque tengan menos tiempo para compartir con ellos.

5.4 SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA

Personas que dediquen su día a trabajar, cuyos principales intereses son el hogar y el bienestar familiar de clase social baja y media. Son quienes generalmente no tienen

con quien dejar a sus niños pequeños en casa y recurren al CIBV como principal apoyo para la crianza y educación de sus niños/as.

Tienen una personalidad complaciente, con rasgos de agresiva y serán quienes tengan que integrarse al grupo de padres que colabora con el centro de formación infantil, realicen actividades piensen en el mejoramiento del mismo.

5.5 SEGMENTACIÓN CONDUCTUAL

El exceso de trabajo por anhelar un futuro mejor, no les permite a los padres de hoy en día compartir suficiente tiempo con sus hijos/as pero, hay que sacar provecho de las actividades que se comparten en familia

SEGMENTACIÓN	DESCRIPCIÓN		
GEOGRÁFICO	CIBV Los Alpes Escuela Luis Vargas Torres Instituto Bartolucci	La Concordia/Santo Domingo de los Tsachilas	Ecuador
DEMOGRÁFICO	18 - 35 años	Padres de niños y niñas de 2 a 4 años	Masculino y Femenino
PSICOGRÁFICO	Clase Social Baja y Media	Actividades: Trabajo Intereses: Hogar Opiniones: Bienestar Familiar	Personalidad Complaciente/Agresivo
CONDUCTUAL	Al ser personas que trabajan todo el día, no pueden pasar tiempo de calidad con sus hijos/as y necesitan actividades que les brinden tiempo de calidad y aprendizaje juntos.		

Tabla IV Segmentación de Mercados para Ludis

CAPÍTULO VI

CREACIÓN DE UN SISTEMA DE JUEGOS DE ESTIMULACION TEMPRANA PARA DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA

6.1 CREACIÓN DEL SISTEMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS

El juego es una estrategia pedagógica que específicamente en los primeros años de vida de la niña y del niño, es una *fuentes de desarrollo*, se ha convertido también en un medio de educación efectivo y completo, por eso, a más de las actividades que se

realizan en casa, en las aulas las educadoras deben planificar siempre una actividad como herramienta de aprendizaje usando el juego como mediación.

La orientación, el énfasis y nivel de dificultad de una actividad debe ir de acuerdo al desarrollo de la niña y del niño tomando en cuenta su estado de salud: física y mental, su edad: mental y cronológica, su madurez psicomotriz, sus habilidades relacionales, etc.

El juego, bien orientado estimula la atención y a la memoria, ya que el niño debe centrarse en la situación de juego, en sus reglas, en su proceso y en la recompensa que obtendrá al conseguir los logros propuestos. Esto permite el desarrollo del rendimiento, ya que los niños se esfuerzan en comprender el proceso de juego.

Una de las mayores ventajas es que se estimula la imaginación y la creatividad, sobre todo los juegos libres permiten al niño transformar la realidad que contempla, inventar y crear situaciones y personajes nuevos. El niño, a través del juego simbólico e imaginativo, va discriminando la fantasía y la realidad. Los juegos simbólicos, imaginativos y lingüísticos desarrollan la comunicación y el lenguaje.

Como una característica adicional, los juegos simbólicos, imaginativos y de ficción desarrollan el pensamiento abstracto y van introduciendo progresivamente al niño en el mundo de las ideas.

Pero más enfáticamente, lo que se pretende crear son juegos que estimulen el pensamiento científico y matemático y la capacidad para resolver problemas, ya que muchas estrategias que sirven para analizar y explorar los juegos son las mismas que se utilizan ante situaciones lógico-matemáticas y en las que mayores dificultades

encuentran los niños y niñas en edad escolar.

Es necesario también que los juegos presenten integración y que sean parte de un conjunto, en el que cada pieza otorga beneficios individuales, habilidades que se complementen entre sí para, de este modo lograr su fácil reconocimiento, gusto y preferencia hacia los mismos.

El orden lógico y secuencial que se debe seguir para la elaboración de un sistema de juegos didácticos es:

- Determinar el problema que va a solucionar u objetivo a cumplir.
- Plantear ideas acerca del juego a elaborar.
- Detallar las instrucciones, número de jugadores, dimensiones, entre otras.
- Una vez ultimados todos los detalles, elaborar las piezas que lo componen.
- Establecer un identificador visual para el juguete, packaging y material publicitario.
- Unificar los elementos ya mencionados: juego, marca, empaque, material publicitario y/o informativo acerca del juego.
- Distribución y venta.

6.1.1 DESARROLLO DE IDEAS

Como todo diseño empieza con una idea, una imagen general de lo que se desea hacer, una posible solución a un problema planteado. El problema: las dificultades en el aprendizaje de niños y niñas en edad escolar. Dicho problema se puede paliar si se enseña a los infantes a mejorar su concentración, a afinar su motricidad, si se los

motiva a aprender y al descubrimiento de su estilo de aprendizaje. Los niños/as aprenden jugando y se ha pensado en el desarrollo de juegos para cada grupo de edad, esto es:

- Una serie de tres juegos para niños y niñas de 24 a 35 meses.
- Una serie de tres juegos para niños y niñas de 36 a 47 meses.
- Una serie de tres juegos para niños y niñas de 48 a 59 meses.

El objetivo de la separación de las series es brindar un nivel de dificultad distinto en cada uno de ellos, e ir reforzando las mismas habilidades y destrezas ya que las piezas elaboradas serán más grandes en la primera serie de juegos para ofrecer mejor agarre y facilidad en la ejecución e irán disminuyendo su tamaño a medida que aumenta el nivel de dificultad, según las medidas de las manos y las normas antropométricas de los niños y niñas.

El integrar visualmente los juegos permitirá que, para cada nivel de dificultad los niños y niñas puedan *reconocer* con facilidad los juegos de la misma serie, lo que genera preferencia hacia la marca y/o hacia algún juego específico.

Es importante contar con un buen identificador visual, que sea pregnante, memorable y llamativo visualmente para que se pueda diferenciar de los demás elementos que se puedan utilizar para el juego y la estimulación temprana.

6.1.2 DISEÑO DE BOCETOS

Pensando ya un poco en el nombre y la estructura de cada juego, se elaboraron bocetos en dos niveles en los que se puede observar en detalle como quedara cada juego, cuantos jugadores lo pueden usar, número de piezas, dimensiones, figuras y elementos que intervienen.

Los bocetos de primer nivel fueron elaborados a mano, con leves rasgos y detalles de la idea a conceptualizar. Los de segundo nivel fueron más elaborados, mostrando mejor el detalle de la elaboración, nombre y elementos que intervienen en la ejecución de cada uno. Para posteriormente proceder a la elaboración del material didáctico, analizando los materiales a utilizar, procurando siempre salvaguardar la seguridad de los niños y niñas que los utilizarán.

6.1.2.1 BOCETOS DE PRIMER NIVEL

Una vez analizadas las alternativas, en base a lo estudiado referente a estimulación temprana, problemas y estilos de aprendizaje y motricidad fina se consideraron cuatro alternativas como las más idóneas para cumplir con los objetivos planteados:

- TamGram: juego de formas geométricas que consiste en formar un cuadrado uniendo figuras geométricas de menor dimensión. Para cada nivel de dificultad aumenta el número de piezas y disminuye las dimensiones de las mismas. La superficie de las piezas tienen textura tanto táctil como visual para estimular de una mejor manera los sentidos de los niños y niñas.

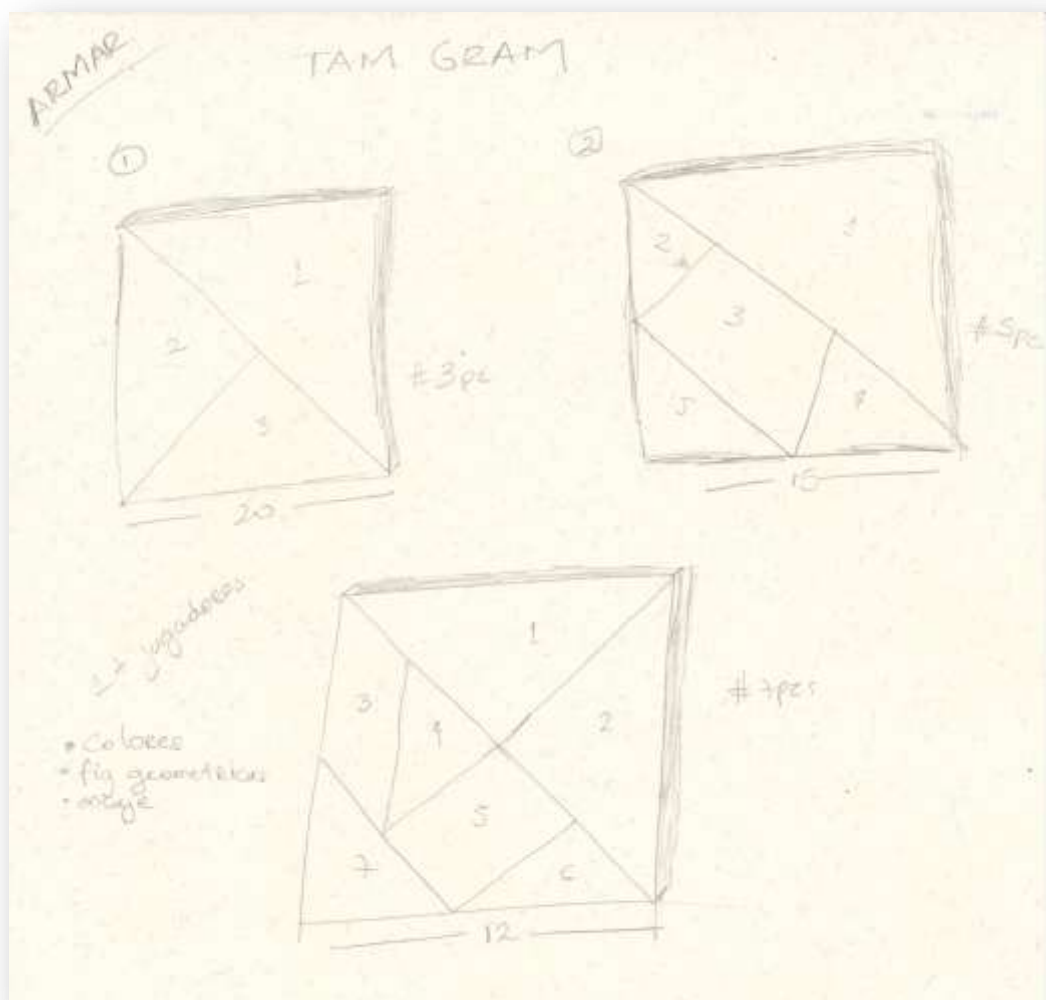


Imagen XIII Boceto de Tam Gram en tres diferentes niveles de dificultad

- Cubo: Son cuatro, nueve y doce cubos respectivamente, con una parte de una imagen en cada una de sus caras, el jugador deberá unir las caras de los cubos apilándolas de modo que al quedar juntas formen la imagen completa. Para el primer nivel de dificultad, son caras simples que deberán formar series según las instrucciones que indique el papá, mamá o docente.

Al manipular y apilar las piezas se estimula positivamente los sentidos del jugador, al pedirle que forme una secuencia se mejora la observación, memoria y concentración.

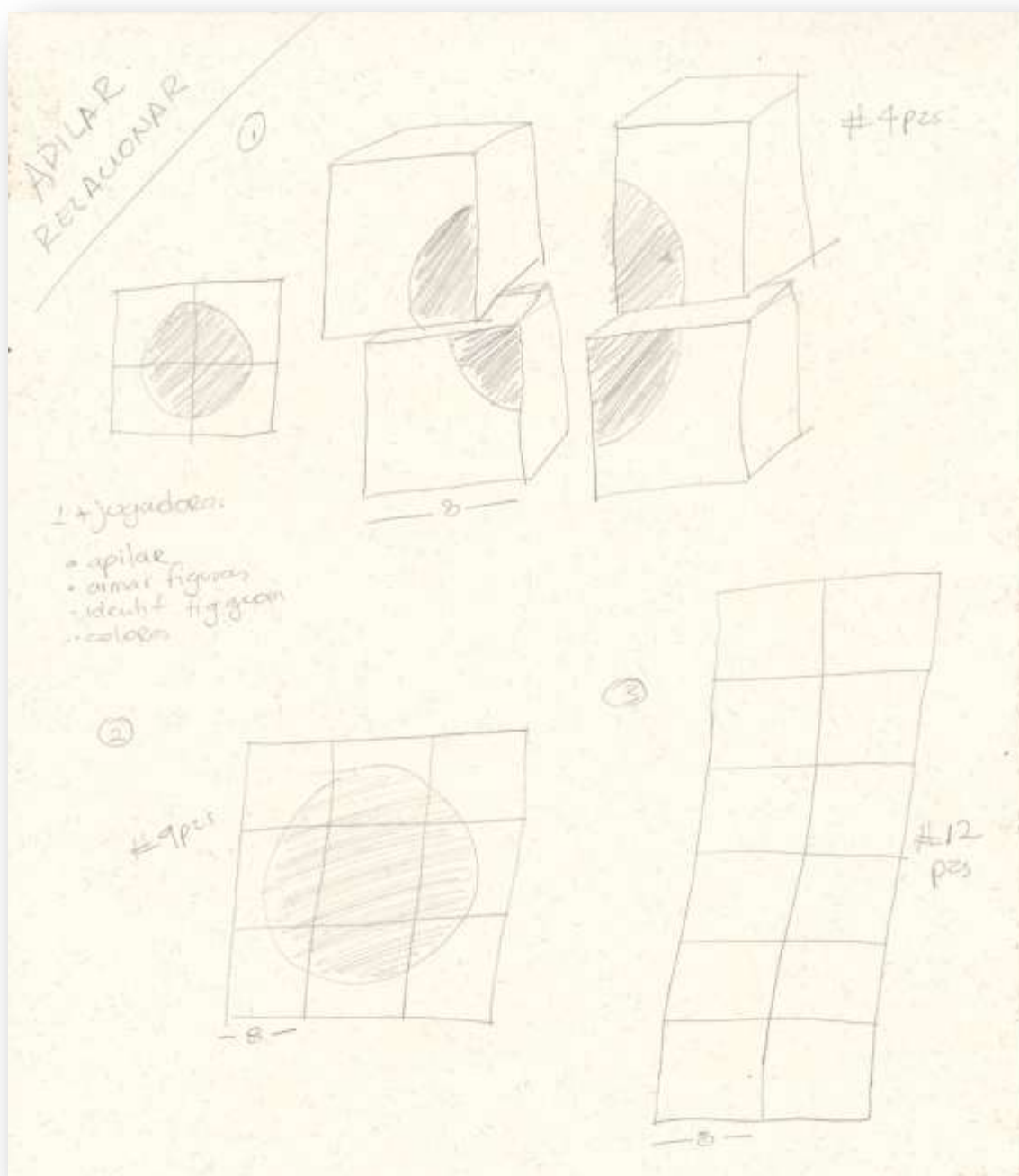


Imagen XIV Boceto de Cubo en tres diferentes niveles de dificultad

- Encaje: es un juego donde por cada caja hay un número determinado de piezas que encaja en un único agujero de la misma. Son de diferentes tamaños, colores y texturas, manteniendo el principio de formas y figuras básicas que ayuden a relacionar e interpretar los principios de la educación.

Se ha escogido formas rectangulares para los juegos porque se ha mencionado anteriormente que los niños relacionan esta forma con la seguridad.

Se reproducirán tres, cuatro y ocho piezas en relación a cada nivel de dificultad. Los tamaños de las piezas disminuyen en la medida en que avanza el nivel de dificultad ya que, los niños deberán ser capaces de manipular con facilidad elementos más pequeños.

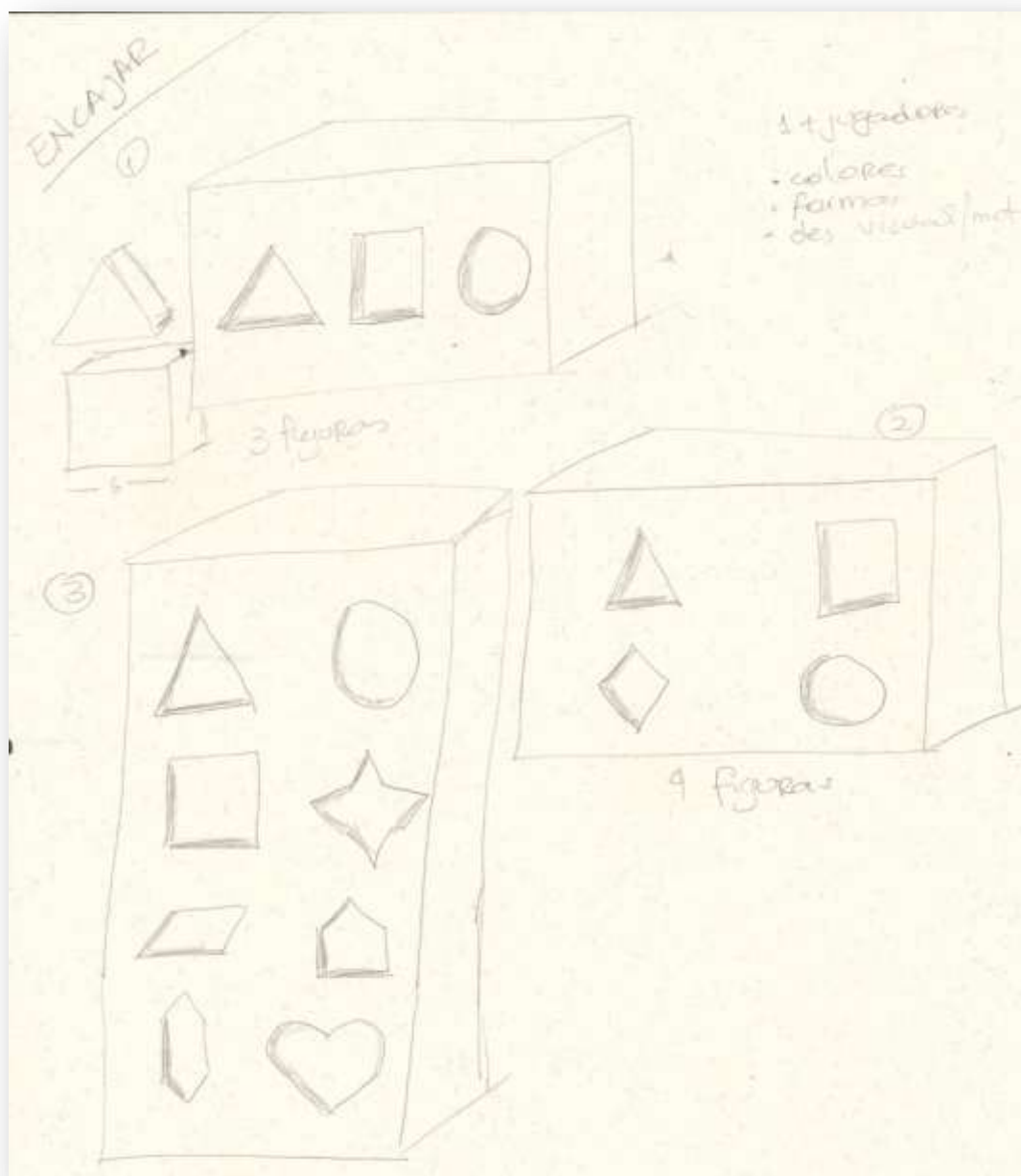


Imagen XV Boceto de Encaje en tres diferentes niveles de dificultad

- Pares: es una tabla con fichas del mismo tamaño y color encajadas en cada uno de sus agujeros, al reverso de cada ficha hay una imagen o textura que tiene su par en la misma tabla, el objetivo es recordar la posición de la misma

y encontrar el par correspondiente. La manipulación de las piezas estimula los sentidos e invita a la memorización, lo que mejora la memoria y concentración.

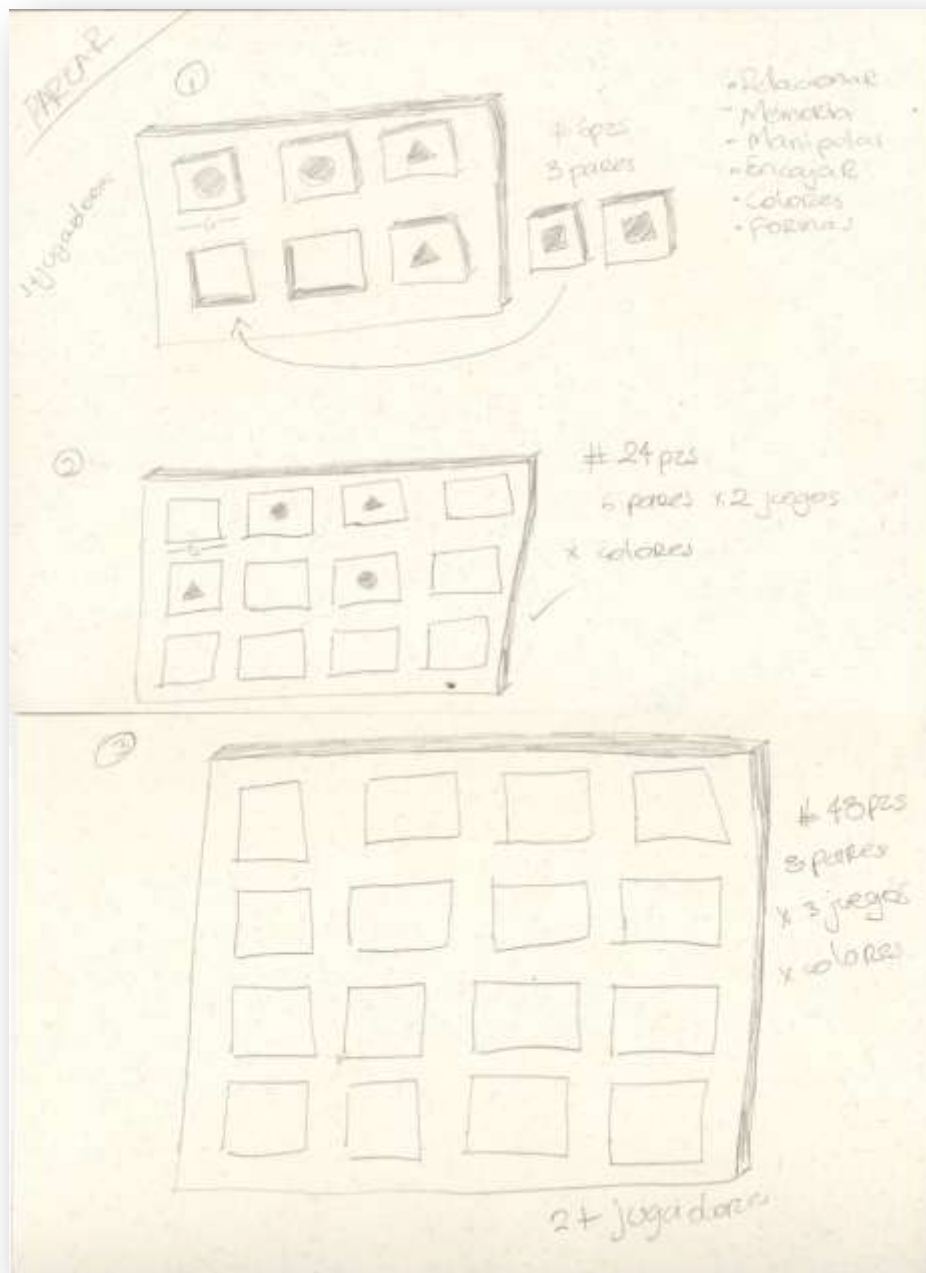


Imagen XVI Boceto de Pares en tres diferentes niveles de dificultad

6.1.2.2 BOCETOS DE SEGUNDO NIVEL

Una vez clara la idea de lo que se quería realizar, los objetivos que van a cumplir y de qué manera van a contribuir al desarrollo de las destrezas motrices de los niños y niñas, se procedió a realizar bocetos de un nivel más alto, que servirá en lo posterior para la puesta en marcha de la elaboración del material didáctico.

6.1.2.2.1 TAM GRAM

Será elaborado en madera, con colores sólidos y llamativos, texturas visuales y táctiles. Nos muestra las figuras geométricas básicas y permitirá relacionar e identificar: formas, colores, tamaños y posiciones dentro de un espacio limitado.

Categoría: Armar, Encajar, Insertar.

Para 24 a 35 meses:

Tam Gram

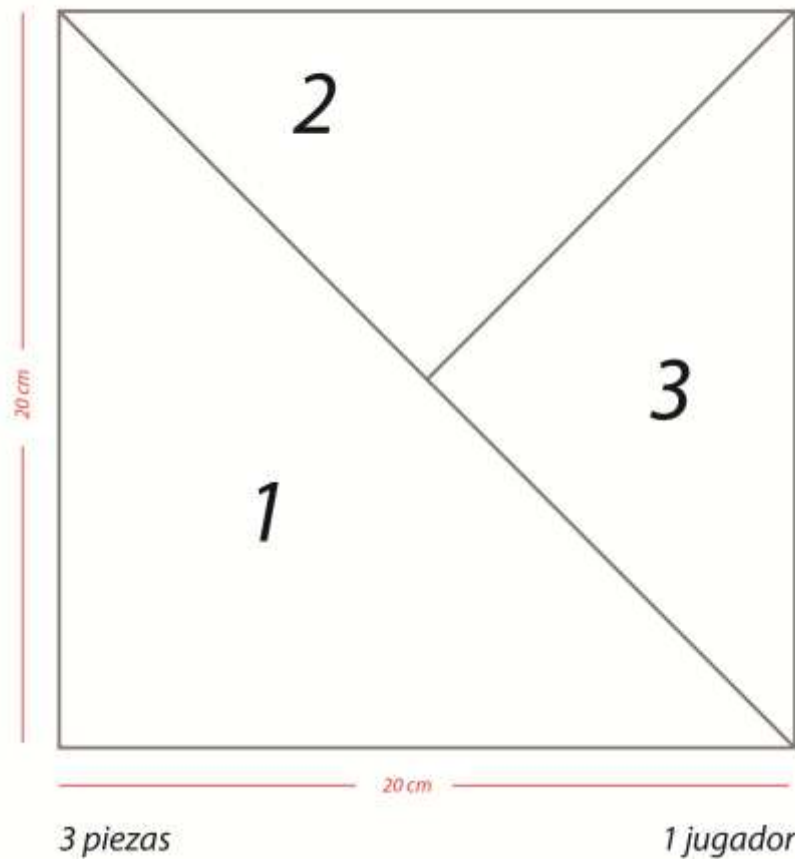


Gráfico V Boceto lineal de Tam Gram 2 años +

Para 36 a 47 meses:

Tam Gram

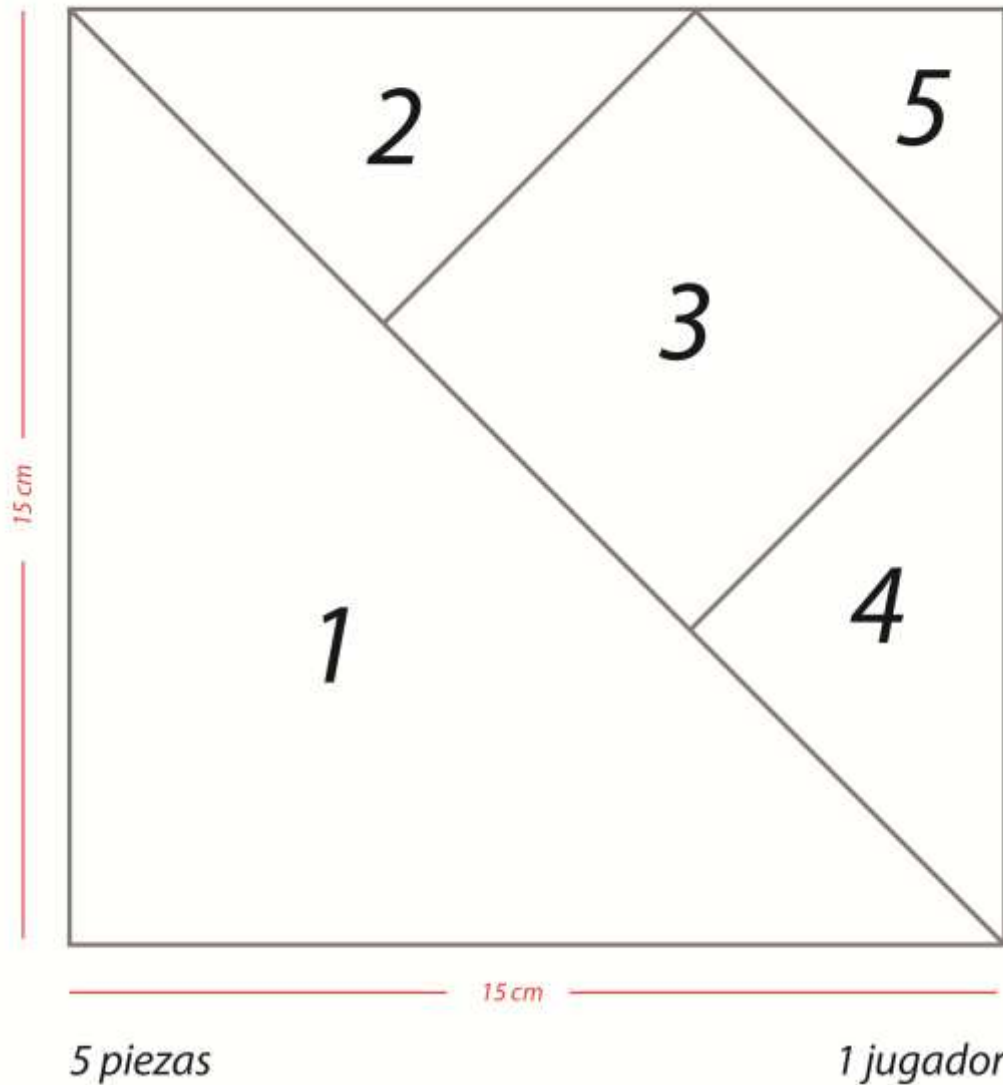
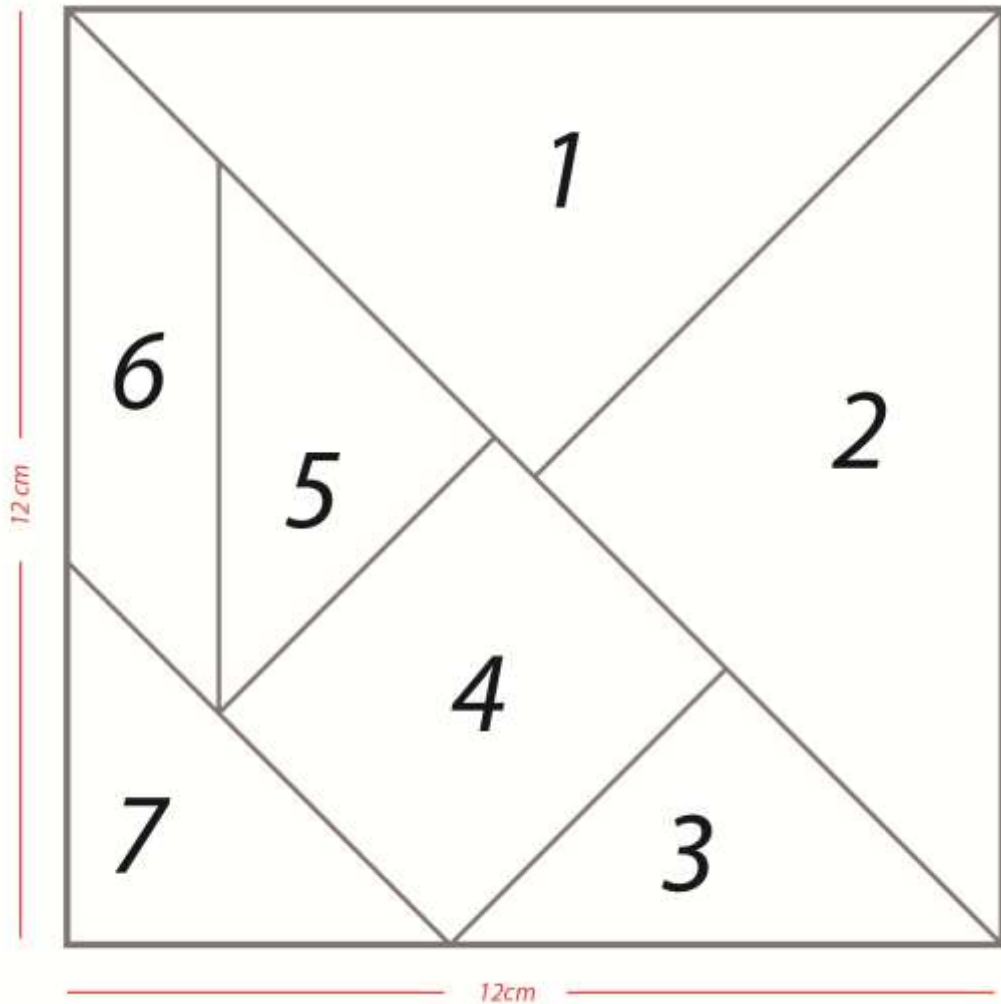


Gráfico VI Boceto lineal de Tam Gram 3 años +

Para 48 a 59 meses:

Tam Gram



7 piezas

1 jugador

Gráfico VII Boceto lineal de Tam Gram 4 años +

6.1.2.2.2 CUBO

Elaborados en madera, presentara una parte de la imagen que al ir apilando los cubos la completaran. Para el primer nivel de dificultad, se presentan caras con una sola textura y, quien guía el juego deberá pedir una secuencia ya sea esta horizontal, vertical o combinada de colores para que el jugador la imite.

Categoría: Armar, Apilar, Relacionar.

Para 24 a 35 meses:

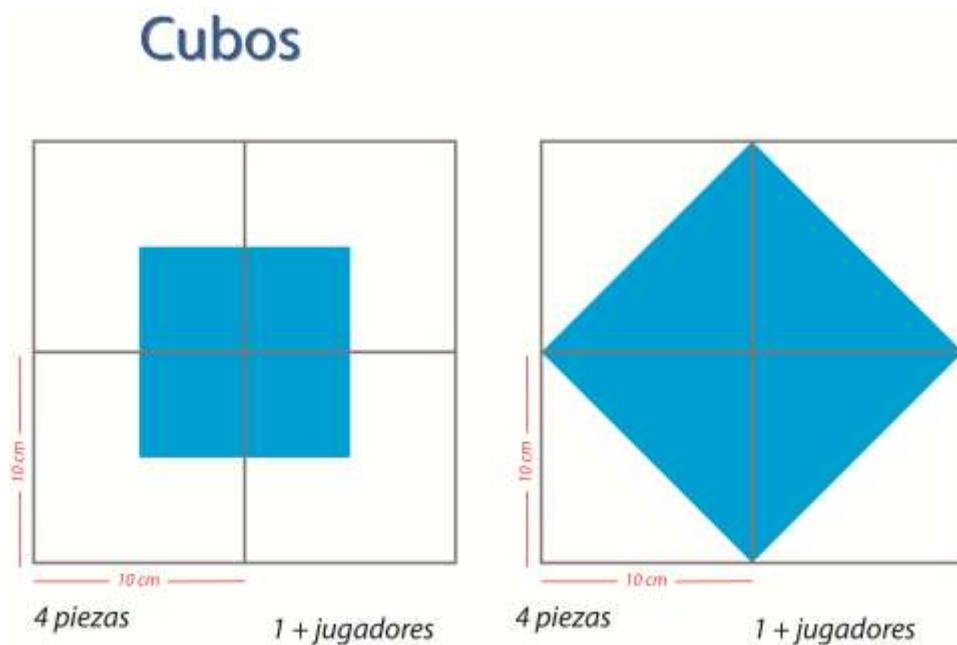


Gráfico VIII Boceto de CUBO 2 años +

Para 36 a 47 meses:

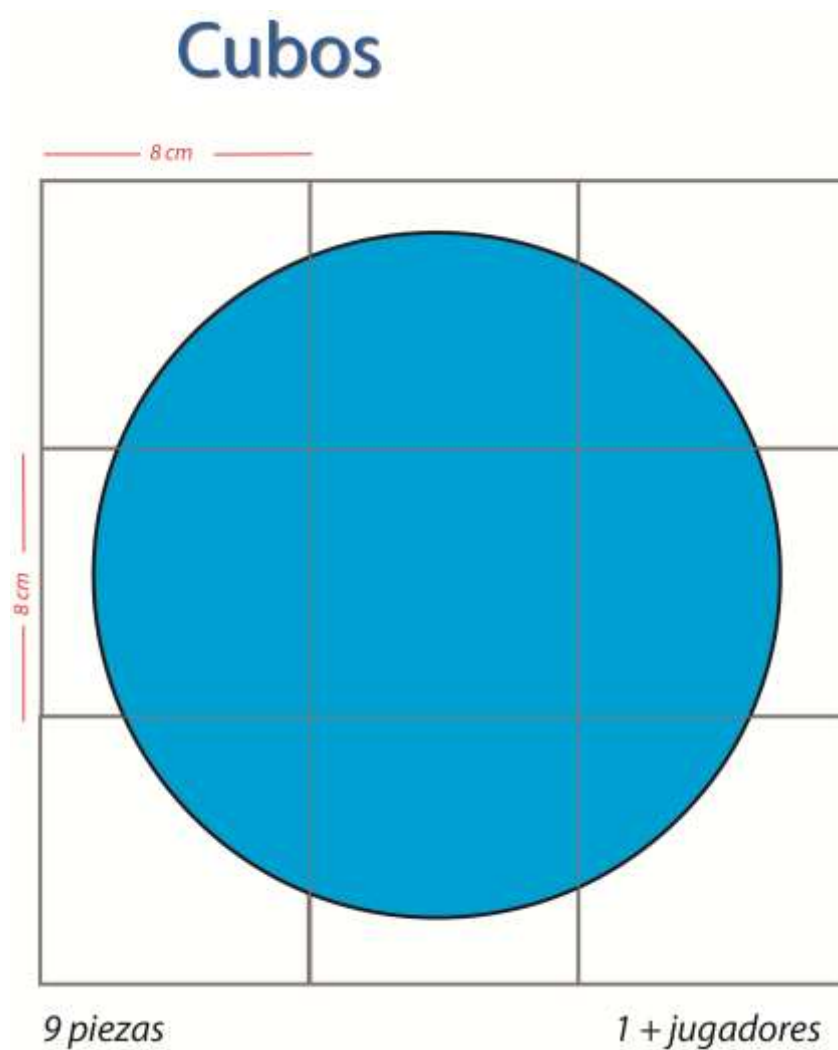


Gráfico IX Boceto CUBO 3 años +

Para 48 a 59 meses:

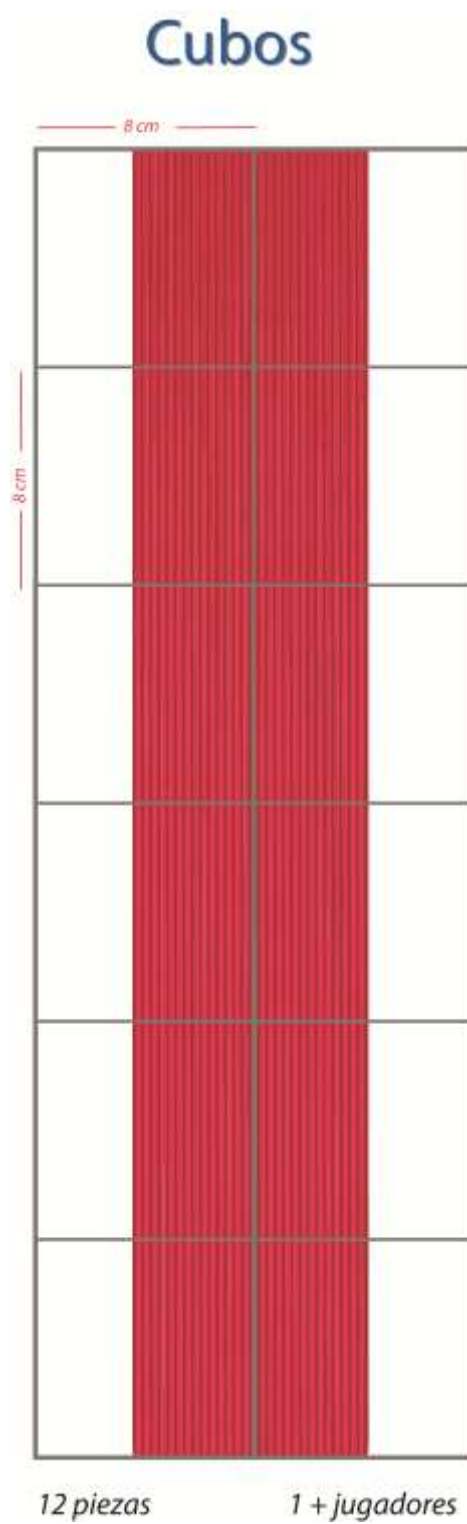


Gráfico X Boceto CUBO 4 años +

Cabe destacar que con la simple presentación y manipulación de éste material ya se estimulan los sentidos debido a su textura tanto visual como táctil, colores llamativos y formas simples.



Imagen XVII Texturas utilizadas en los cubos

Para la ejecución correcta del juego, quién lo dirija deberá indicar una secuencia, forma o patrón a seguir ya sea apilando los cubos o uniéndolos de forma horizontal y alineada, de cualquier modo se mejoran las destrezas del jugador, su observación y concentración.

6.1.2.2.3 ENCAJE

Grandes cubos de madera, huecos con perforaciones en sus caras que permitirán que el jugador inserte en las perforaciones la figura que corresponda a cada una de ellas. Se trata de identificar y relacionar la forma con su ubicación y determinar la factibilidad de complementarlas a la vez que se refuerza la parte de colores, formas y agarre.

Categoría: Encajar, Relacionar.

Para 24 a 35 meses:

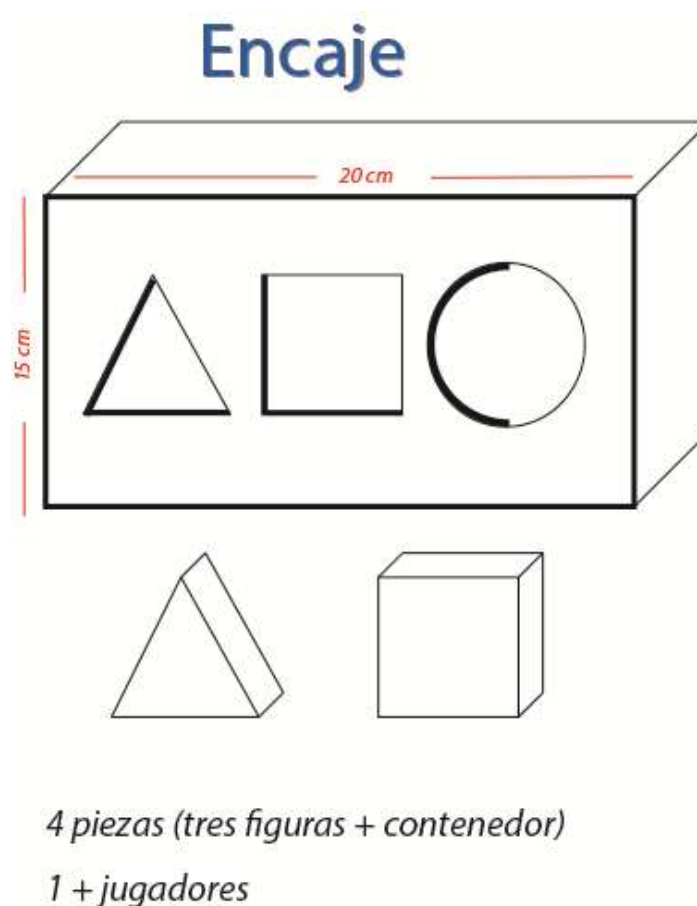
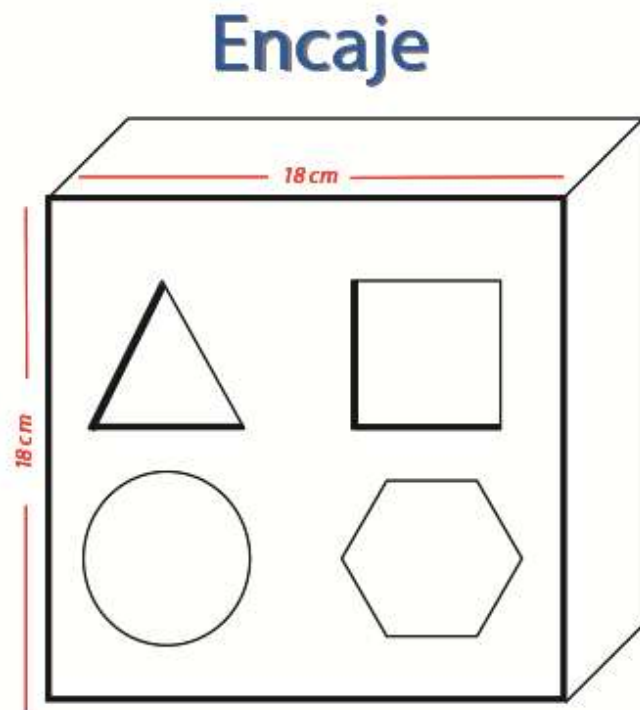


Gráfico XI Boceto Encaje 2 años +

Para 36 a 47 meses:



5 piezas (cuatro figuras + contenedor)

1 + jugadores

Gráfico XII Boceto Encaje 3 años +

Para 48 a 59 meses:

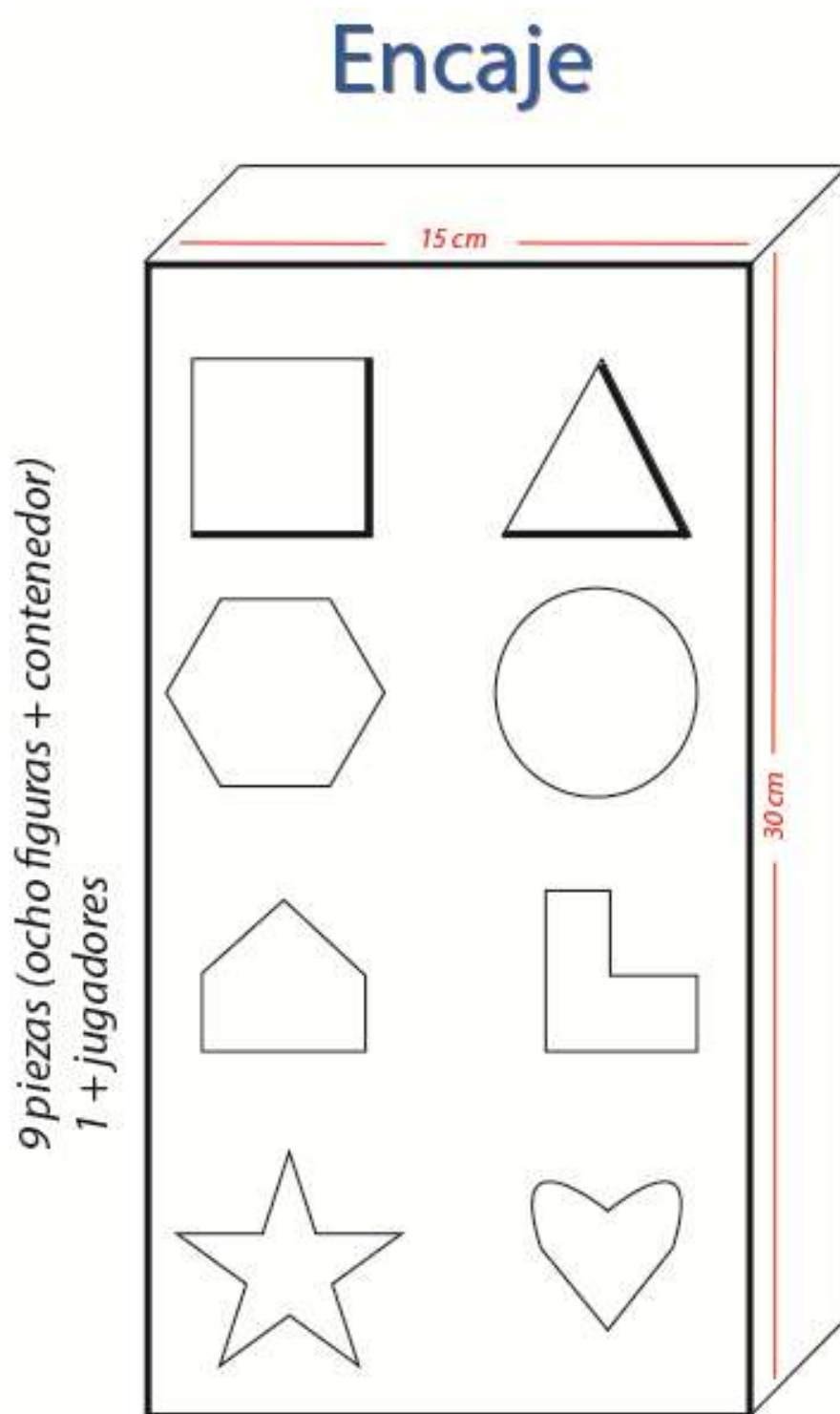


Gráfico XIII Boceto Encaje 4 años +

6.1.2.2.4 PARES

Consiste en agilitar el proceso de agarre al ser fichas o piezas individuales que se insertan en una tabla, las mismas que disminuyen en tamaño a medida que avanza el nivel de dificultad; son de un color plano por un lado y con una imagen o textura por el otro lado, dos de cada una a fin de que el jugador identifique y memorice la ubicación de la primera pieza que descubre y trate de identificar su respectivo par dentro de la tabla. El juego termina cuando se hayan localizado todos los pares.

Categoría: Relacionar, Memoria, Encajar.

Para 24 a 35 meses:

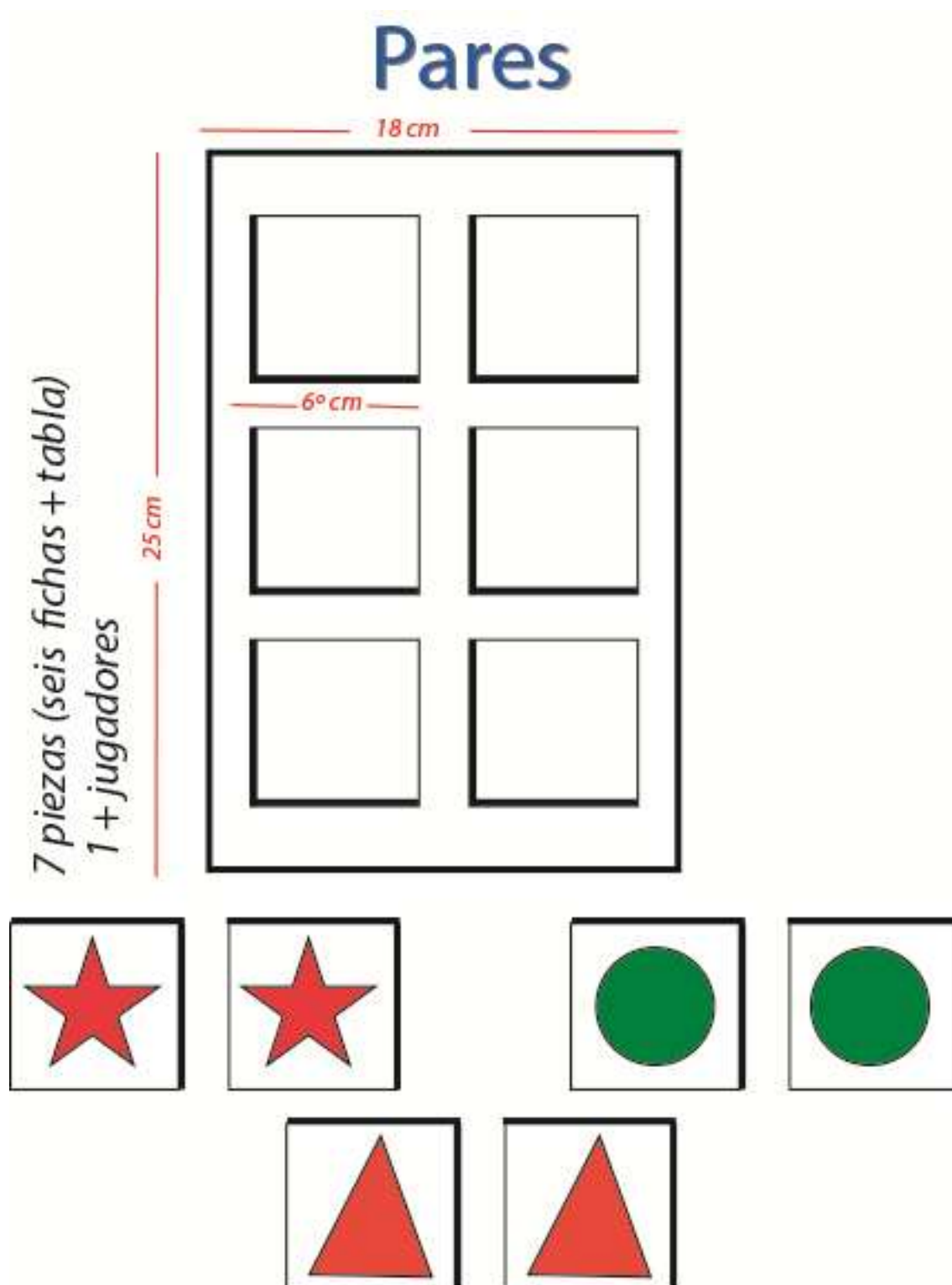


Gráfico XIV Boceto Pares 2 años +

Para 36 a 47 meses:

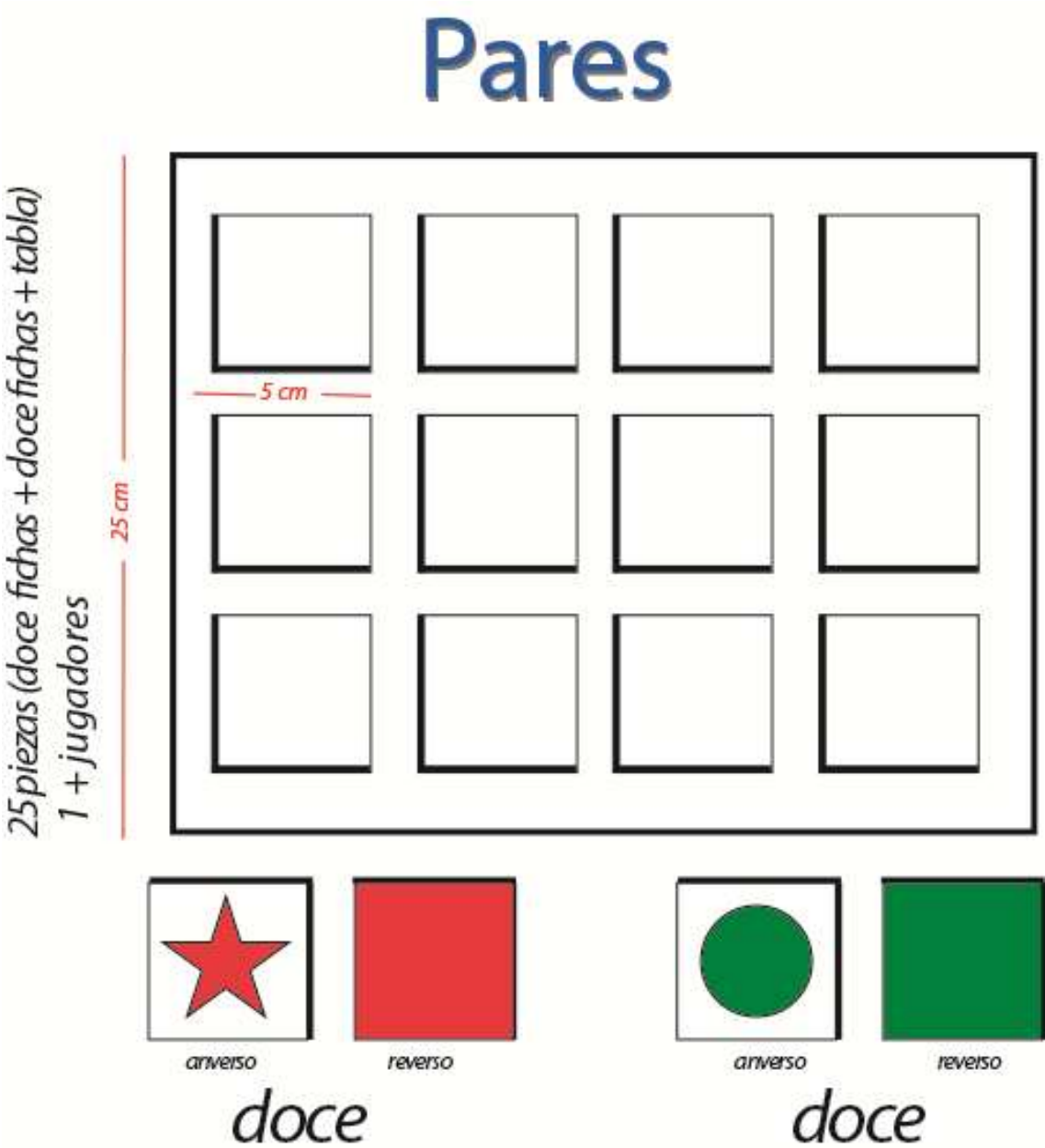


Gráfico XV Boceto Pares 3 años +

Para 48 a 59 meses:

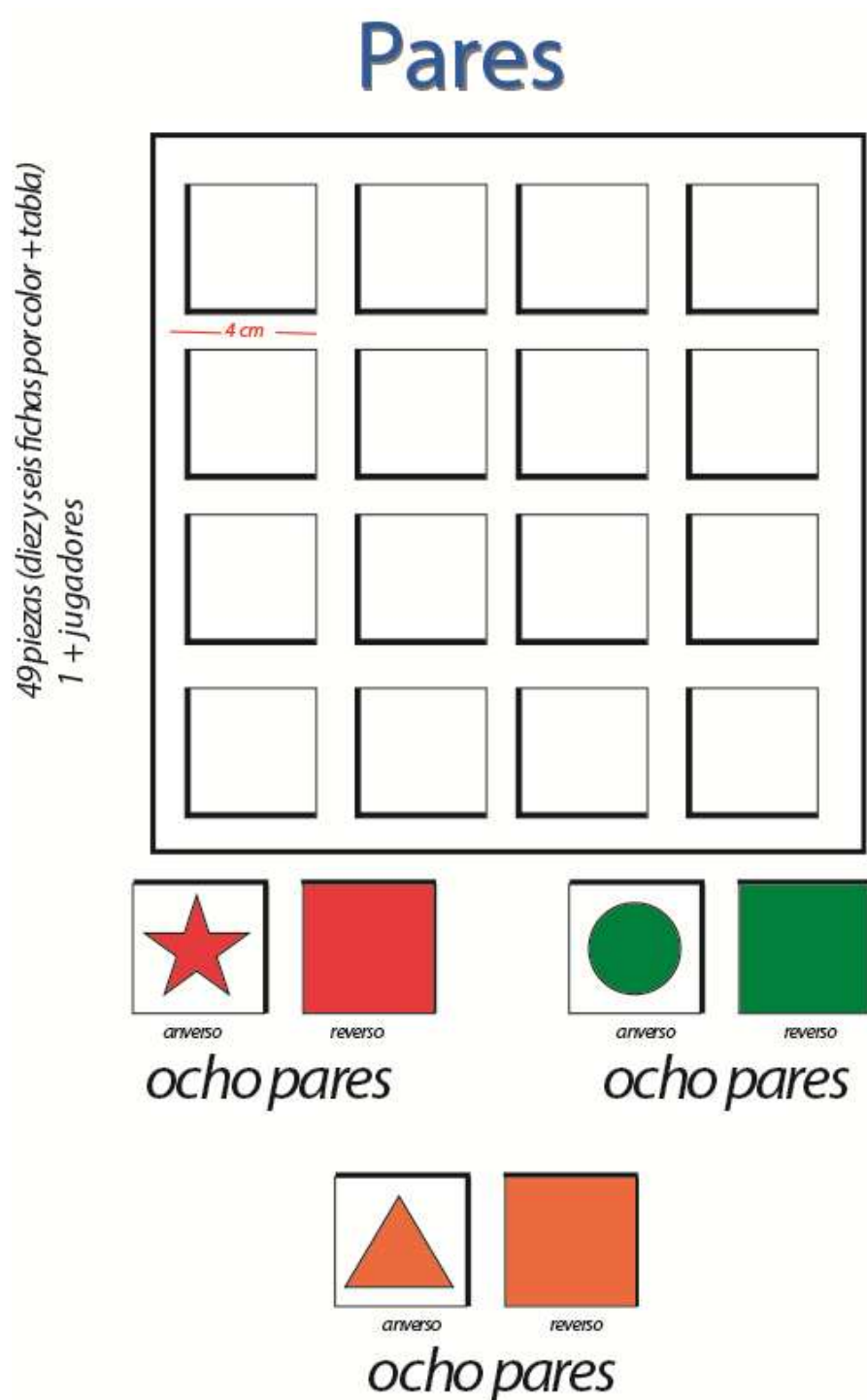


Gráfico XVI Boceto Pares 4 años +

6.1.3 PROCESO DE DISEÑO

El proceso de diseño del sistema de juegos didácticos denominados LUDIS ha sido el siguiente:

Investigación: Una vez recopilada toda la información necesaria para comprender lo que son los problemas de aprendizaje, cuáles son sus causas y consecuencias. Estudiados los estilos de aprendizajes y habiendo compartido con los niños y niñas objeto de estudio su vida cotidiana, se ha logrado idealizar un sistema de juegos que permitan que a futuro estos mismo niños y niñas se incluyan en cualquier centro de educación regular, dejando de lado los problemas ya mencionados que pudieren entorpecer la inclusión.

Dentro de esta parte del proceso surgieron varias interrogantes, acerca de los niños, de las docentes parvularias, los padres y madres; las mismas que, al recopilar la información en cada uno de los centros de estudio fueron teniendo respuesta. Por ejemplo: del 3% de los niños y niñas promovidos a Primer Año de Educación Básica **de la Escuela "Luis Vargas Torres"**, que presentan problemas de aprendizaje, las docentes consideran que es tratable previo a un análisis médico. Del 20% que presenta problemas de motricidad, lo atribuyen a la falta de estimulación, lo que nos da como conclusión que es un problema 100% posible de eliminar.

Cada una de las respuestas que se presentaba con el transcurso de la investigación, nos encaminaba hacia la respuesta que se obtuvo al final del proceso de diseño: La selección de los juegos.

Conceptualización: Adicional al análisis del público objetivo es la realización de bocetos y bosquejos de cómo serán los juegos, una vez claras las ideas, se procedió a plasmar en papel lo idealizado para dar solución al problema planteado. Para pulir un poco más el proceso de conceptualización se realizaron bocetos por computadora, a fin de ser precisos a la hora de la elaboración.

Diseño y Producción: teniendo recopilada toda la información y hechos los análisis respectivos a la cantidad de productos, dimensiones, público objetivo y demás, en esta etapa del proceso, básicamente se ha elaborado los identificadores visuales de cada juego y del sistema de juegos, tomando en cuenta las características específicas del grupo objetivo y los objetivos que cada juego va a alcanzar.

Uno de los puntos fuertes de la marca y los juguetes serán las texturas, ya que es el complemento ideal para estimular específicamente la motricidad y cumplir con los objetivos que cada juego plantea.

Se debe generar un único y fuerte concepto que permita lograr el mejor posicionamiento de la marca en el mercado. Luego se le da vida al concepto, el diseño debe ser guiado por los lineamientos del concepto desarrollado en las etapas anteriores.

Difusión: Una vez elaborado el material necesario para cumplir con las expectativas del proyecto se procede a analizar los medios, vehículos y formatos por los cuales se va a hacer la difusión, publicidad y propaganda del mismo. Se vuelve a analizar el público objetivo a fin de identificar rasgos culturales, creencias, intereses y actividades en común, lo que garantice la correcta difusión del material elaborado.

Otra de las interrogantes será los lugares estratégicos donde se ubicara el material publicitario para asegurarnos que llegue de manera eficiente y eficaz al público objetivo.

Retroalimentación: es la parte del proceso que ayuda a mejorar las debilidades, fortalecer los principios y brindar cada vez mejores experiencias a quienes participan de los juegos. Al hacer que los niños y niñas prueben los juegos y experimenten la diversión con sus propias manos, se evidencia el nivel de satisfacción que ellos puedan presentar y a su vez esto se traduce en padres contentos porque todos quieren el bienestar para sus hijos/as.

Una vez que los niños y niñas hayan jugado por un tiempo prudencial, se hace la respectiva evaluación de resultados para comprobar y verificar que el juego realmente cumple con los objetivos propuestos.

6.1.4 DISEÑO FINAL

Habiendo presentado todos los lineamientos tomados en cuenta para la realización del sistema de juegos LUDIS se detalla el proceso para la elaboración de las marcas. Cabe mencionar que el principio fundamental de la conceptualización es: Las formas Básicas; esto se debe a que siempre, desde que empezamos a tener conciencia del entorno que nos rodea y desde la primera enseñanza lo que aprendemos es: círculo, cuadrado, triángulo; como base de todo aprendizaje. Aprendemos jugando.

Por ello se ha considerado este principio al momento de la elaboración de las marcas como se explica a continuación:

6.1.4.1 OBJETIVO DE LA MARCA

Crear y definir la identidad del sistema de juegos elaborados, para proyectar una imagen fresca y lograr posicionamiento comunicacional en los diferentes públicos internos y externos.

Proyectar coherencia, liderazgo, unidad y establecer nexos de comunicación entre los CIBV, Escuela y la sociedad, desde lo visual.

Crear un sentido de pertenencia, y generar preferencia tanto por parte de los padres, docentes y niños/as que se beneficiaran del proyecto.

6.1.4.2 LOS SIGNOS DE IDENTIDAD

Se pretende es que el diseño resulte lo más simple posible a fin de que pueda lograr pregnancia en el público objetivo. Para constituir el nombre de la marca paraguas se han empleado la técnica *lluvia de ideas* pasando por varias opciones hasta llegar a LUDIS, nombre que viene de *lúdico* y que hace referencia al juego.

Para el slogan que acompañara al logotipo se realizó una pequeña encuesta a las maestras parvularias, tomando en cuenta su criterio para definir el que mejor acompañe a la marca. Se escogió de entre: () Estimula el Poder de Aprender, ()

Estimulación para aprender, (X) Estimulando el Aprendizaje, () Aprendiendo juntos.

6.1.4.3 CÓDIGO LINGÜÍSTICO

- FONOTIPO: Consiste en el nombre del sistema de juegos o Marca Paraguas: LUDIS, Estimulando el aprendizaje.
- LOGOTIPO: Se ha utilizado tipografía SERIF orgánica y de palo grueso, lo que la hace atractiva para los niños y denota seguridad y fuerza.

6.1.4.4 CÓDIGO CROMÁTICO

La variación de colores, el emplear varios tonos de la gama cromática es muy característico de lo relacionado a la infancia y juegos infantiles, a la vez que se torna llamativo. Se han empleado colores básicos como el *naranja* que es muy dinámico y sinónimo de alegría y vitalidad. El *cian* que le da un toque sutil a la composición, complementando la tipografía principal. Adicionalmente se ha agregado una sutil textura que representa la esencia de los juegos.

6.1.4.5 LOGOTIPO

Se ha utilizado dos familias tipográficas para el logotipo:



Imagen XVIII Tipografía empleada en la marca paraguas LUDIS

6.1.4.6 IDENTIFICADOR VISUAL Y SUS ELEMENTOS



Imagen XIX Logotipo marca paraguas LUDIS

Para complementar la estetica del logotipo se trabajo con textura y una inclinacion de 7° en positivo y negativo respectivamente en las vocales que componen el logotipo, obteniendo el resultado que se observa en la grafica XXXI. Aquí los detalles:

$X = 0,5\text{ cm}$



Imagen XX Factor X Ludis y detalle de la textura

6.1.4.7 CROMÁTICA

C	0	R	219	PANTONE	C	100	R	0	PANTONE
M	50	G	152	DB9838	M	0	G	154	009ADA
Y	90	B	56		Y	0	B	218	
K	0				K	0			

Imagen XXI Cromática empleada en la marca Ludis

6.1.4.8 RESTRICCIONES

Debido a la naturaleza de cada producto y a la utilización que se le vaya a dar habrá siempre modos de uso, restricciones y prohibiciones para la marca.

Aquí se presentan las posibilidades de uso y las prohibiciones para la correcta aplicación de la marca en los productos elaborados en base al análisis del público objetivo.

6.1.4.8.1 FONDO

Fondos Permitidos



Gráfico XVII Fondos permitidos para la marca Ludis

Fondos Prohibidos



Gráfico XVIII Fondos no permitidos para la marca Ludis

6.1.4.8.2 TAMAÑO



Gráfico XIX Tamaño mínimo de la marca Ludis

Cambios Prohibidos



Gráfico XX Restricciones de tamaño de la marca Ludis

6.1.4.9 DISEÑO DE LAS MARCAS INDIVIDUALES

Para las marcas de cada juego presentado se tomaron en cuenta los mismos principios que para el diseño de la marca paraguas y se obtuvieron los siguientes resultados:

- Tam Gram y su estructura:



Imagen XXII Logotipo Tam Gram

Considerando la naturaleza del juego y tratando de graficar su esencia, se ha trabajado sobre la misma tabla del original juego Tam Gram, se procedió a hacer una bipartición a la caja, creando una estructura que permita formar las letras del nombre del juego. Adicionalmente se ha añadido la textura que está presente en los juegos.

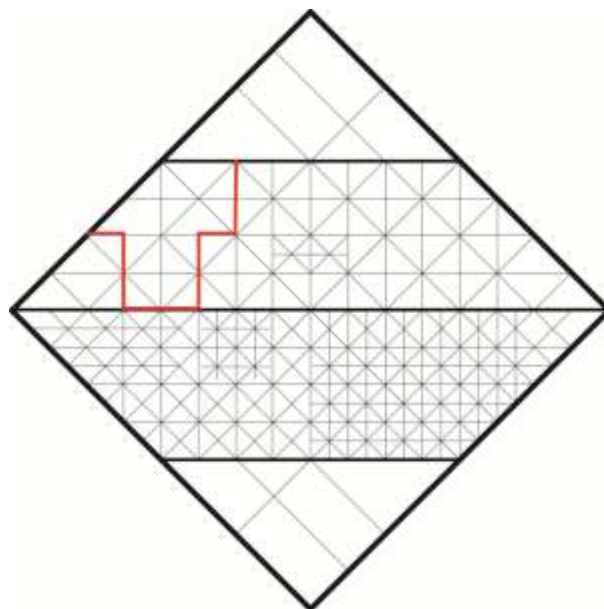


Gráfico XXI Retícula del logotipo Tam Gram

Las recomendaciones generales para todas las marcas en cuanto a fondos es que se utilicen colores pasteles o de alto contraste para dar realce a las aplicaciones de cada marca. Para la presente marca se tiene las siguientes medidas y restricciones:

X=2cm

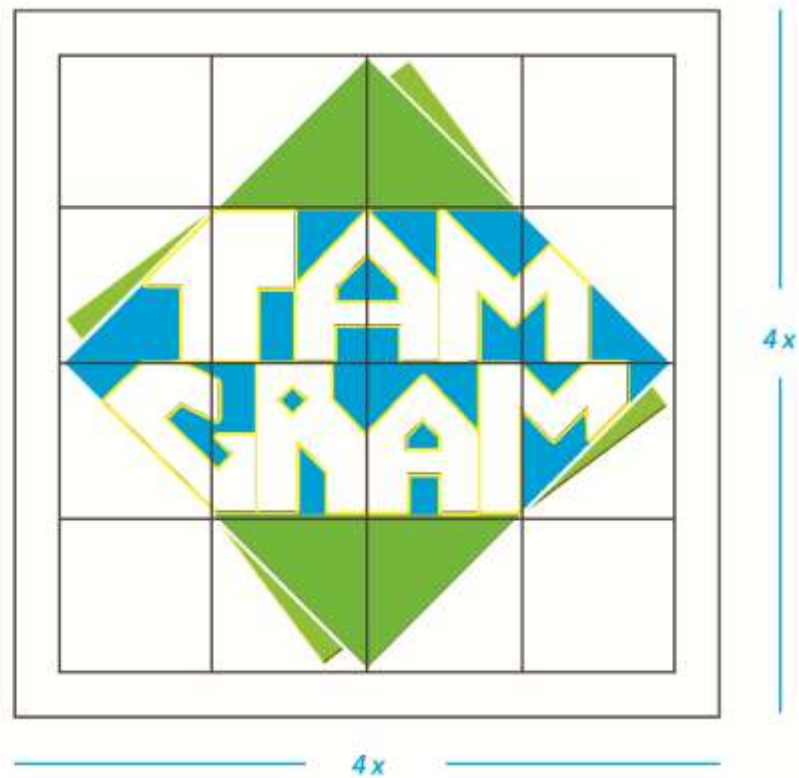


Gráfico XXII Factor X de la marca Tam Gram

C	60	R	143	PANTONE	C	100	R	0	PANTONE
M	0	G	180	8FB435	M	0	G	154	009ADA
Y	100	B	53		Y	0	B	218	
K	0				K	0			
C	0	R	254	PANTONE	C	00	R	255	PANTONE
M	0	G	238	FEEE00	M	0	G	255	FFFFFF
Y	100	B	0		Y	0	B	255	
K	0				K				

Gráfico XXIII Gama Cromática utilizada en la marca Tam Gram



Gráfico XXIV Mínimo aceptado para la marca Tam Gram en sus futuras aplicaciones

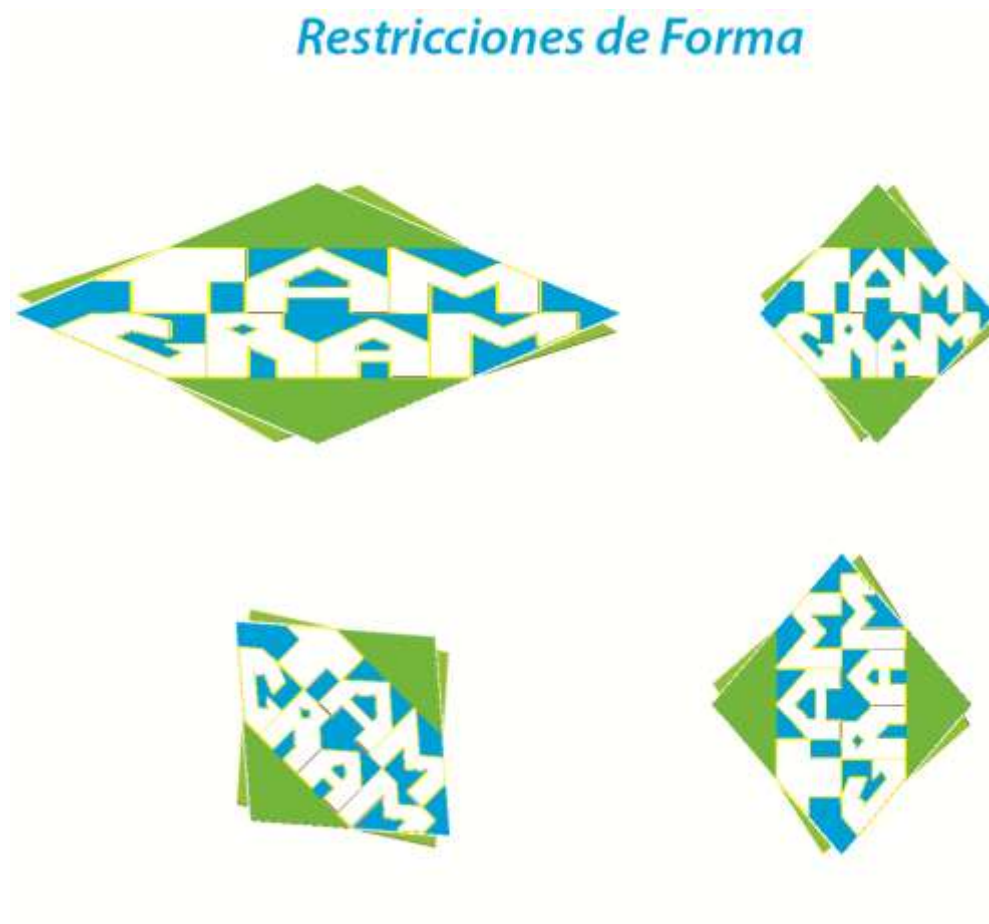


Gráfico XXV Restricciones de Forma para la marca Tam Gram

- Encaje y su estructura

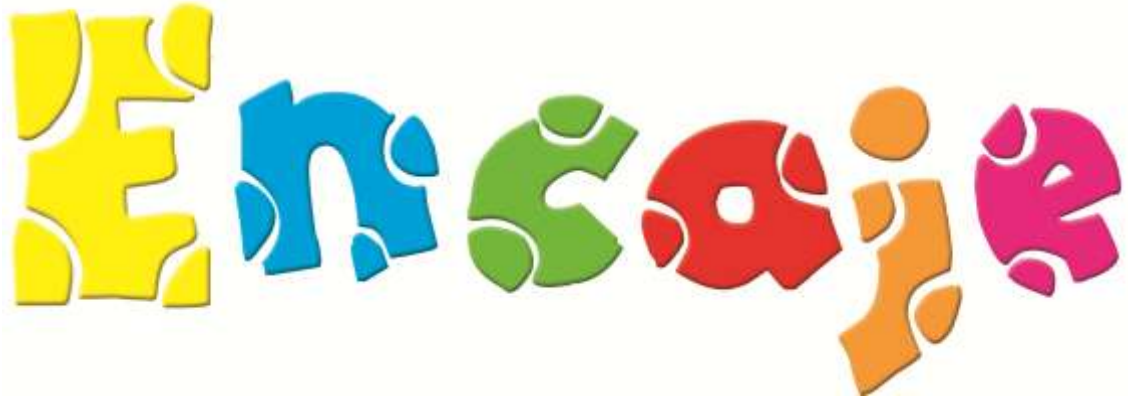


Imagen XXIII Logotipo Encaje

Para delimitar el diseño del logotipo Encaje se ha trabajado con las siguientes propiedades:

$X = 0,5 \text{ cm}$

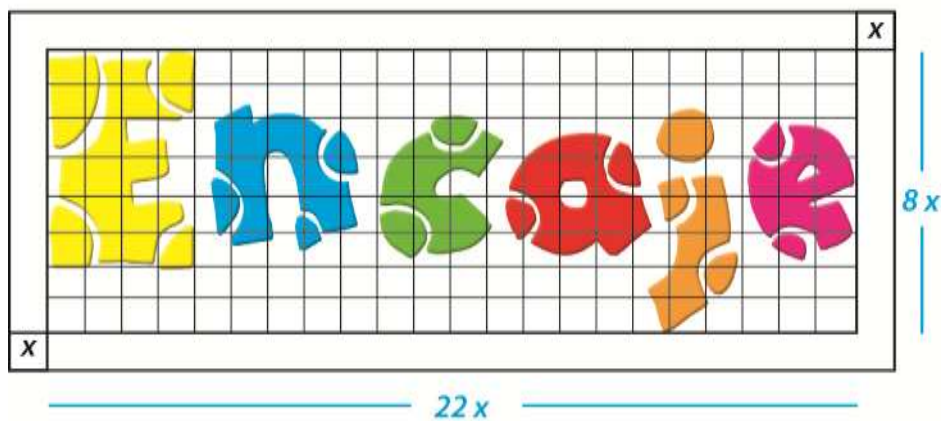


Gráfico XXVI Factor x de la marca Encaje

C	0	R	191	PANTONE	C	100	R	0	PANTONE
M	100	G	3	BF0310	M	0	G	154	009ADA
Y	100	B	16		Y	0	B	218	
K	0				K	0			
C	60	R	143	PANTONE	C	0	R	186	PANTONE
M	0	G	180	8FB435	M	100	G	0	BA0075
Y	100	B	53		Y	10	B	117	
K	0				K	0			
C	0	R	254	PANTONE	C	0	R	219	PANTONE
M	0	G	238	FEEE00	M	50	G	152	DB9838
Y	100	B	0		Y	90	B	56	
K	0				K	0			

Gráfico XXVII Cromática que rige el diseño de la marca Encaje



Gráfico XXVIII Tipografía que rige el diseño de la marca Encaje

- Cubo y su estructura

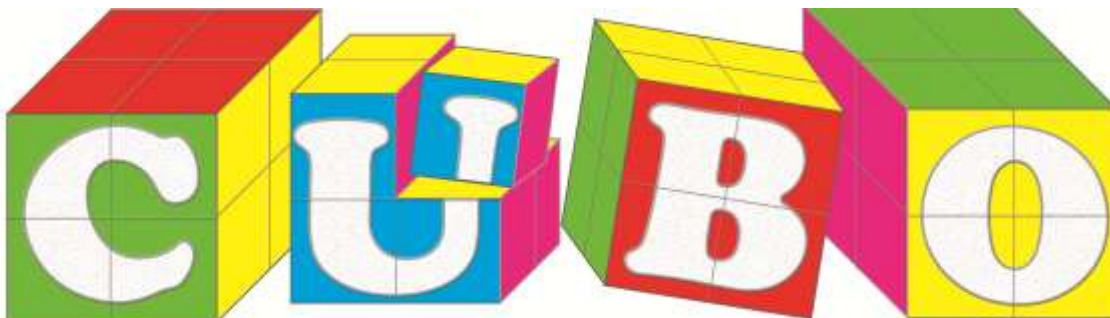


Imagen XXIV Logotipo Cubo

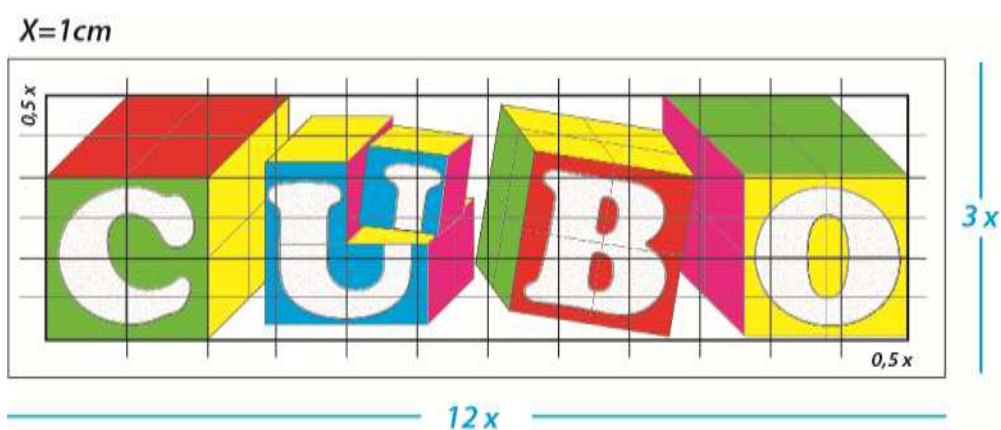


Gráfico XXIX Factor x de la marca Cubo

C	0	R	191	PANTONE
M	100	G	3	BF0310
Y	100	B	16	
K	0			

C	100	R	0	PANTONE
M	0	G	154	009ADA
Y	0	B	218	
K	0			

C	60	R	143	PANTONE
M	0	G	180	8FB435
Y	100	B	53	
K	0			

C	0	R	186	PANTONE
M	100	G	0	BA0075
Y	10	B	117	
K	0			

C	0	R	254	PANTONE
M	0	G	238	FEEE00
Y	100	B	0	
K	0			

C	54	R	113	PANTONE
M	47	G	111	716F6F
Y	45	B	111	
K	21			

Gráfico XXX Cromática que rige la marca Cubo

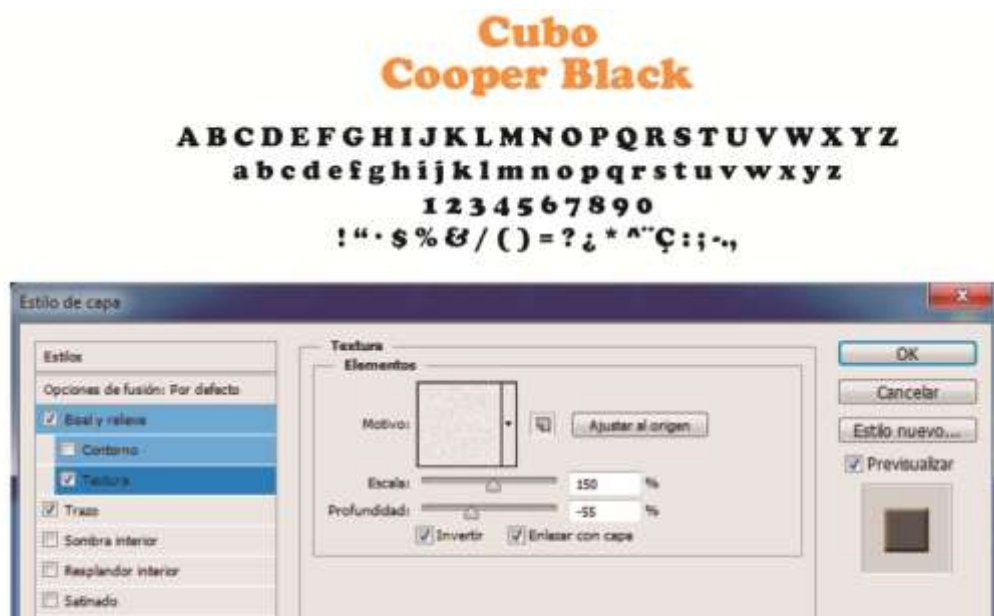


Gráfico XXXI Tipografía y textura que rige la marca Cubo

- Pares y su estructura



Imagen XXV Logotipo de la marca Pares

X = 0,5 cm

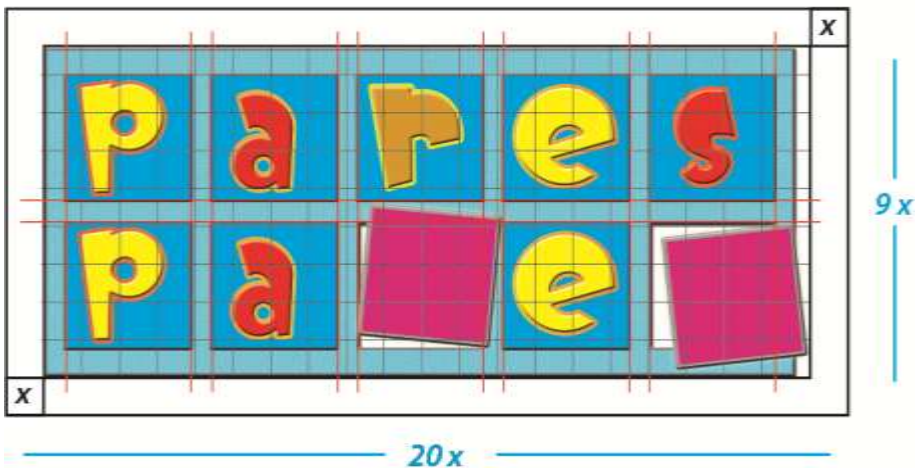


Gráfico XXXII Factor x y estructura que rige la marca Pares

									
C	0	R	191	PANTONE	C	100	R	0	PANTONE
M	100	G	3	BF0310	M	0	G	154	009ADA
Y	100	B	16		Y	0	B	218	
K	0				K	0			
									
C	60	R	143	PANTONE	C	0	R	186	PANTONE
M	0	G	180	8FB435	M	100	G	0	BA0075
Y	100	B	53		Y	10	B	117	
K	0				K	0			
									
C	0	R	254	PANTONE	C	0	R	219	PANTONE
M	0	G	238	EEEE00	M	50	G	152	DB9838
Y	100	B	0		Y	90	B	56	
K	0				K	0			

Gráfico XXXIII Cromática que rige el diseño de la marca Pares



Gráfico XXXIV Tipografía empleada en la marca Pares

6.1.4.10 ELABORACIÓN DE LOS JUEGOS

Una vez contruidos los bocetos y los identificadores visuales, hay que materializar las ideas, darle vida a lo detallado en capítulos anteriores con la finalidad de ejecutar los procesos necesarios para la comprobación de la hipótesis.

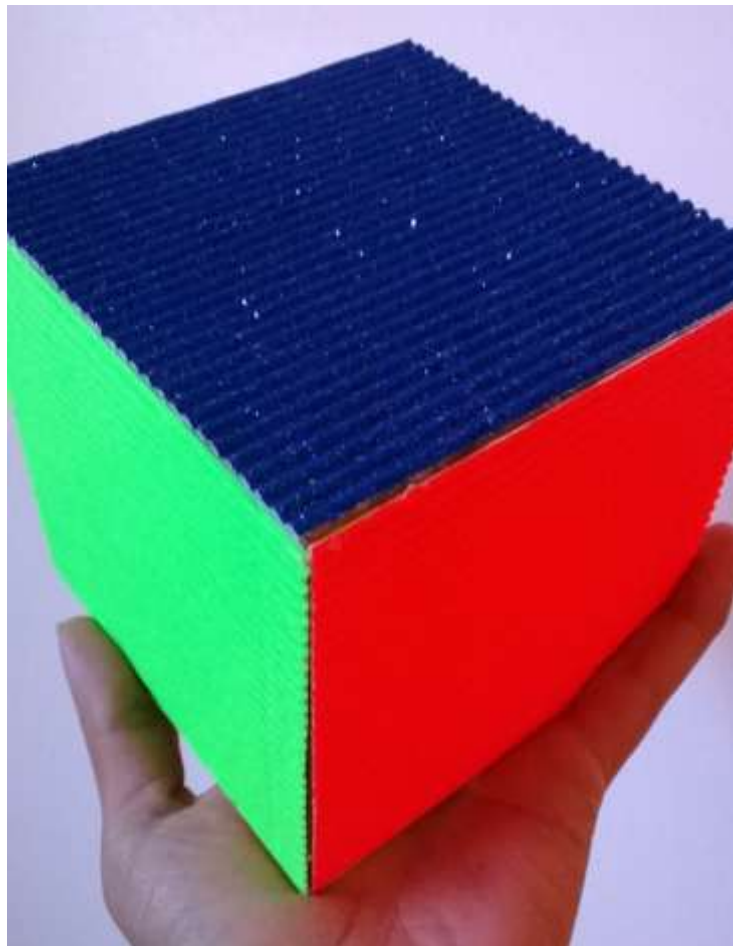


Imagen XXVI Cubo texturizado para apilar y formar secuencias según un patrón

Evidentemente los elementos contruidos bajo los principios analizados se tornan mucho más atractivos que los tradicionales, brindando un *plus* a los juguetes de

LUDIS y permitiendo a los niños y niñas que juegan con ellos el desarrollo de destrezas que otros juguetes no ofrecen.

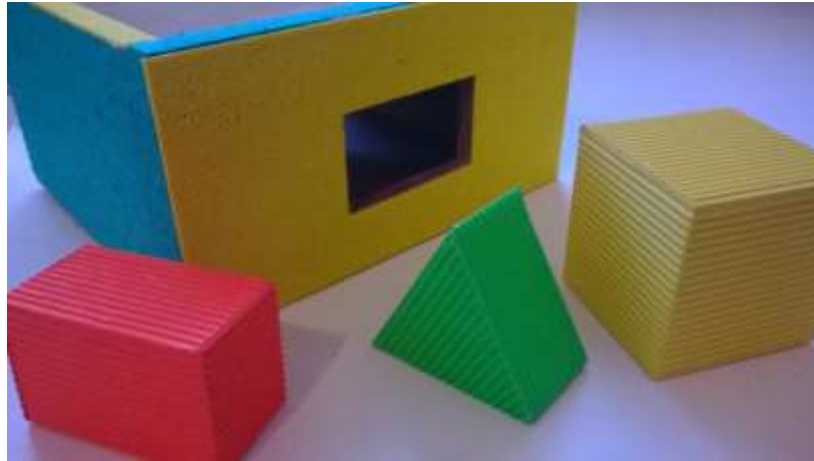


Imagen XXVII Juego Encaje

Para el refuerzo de la motricidad y memoria hay un juego que presenta piezas más pequeñas pero igualmente texturizadas, lo que las hace más llamativas. Se ha dicho que hay que encontrar e impulsar la *motivación de aprender* en los niños y niñas y con los elementos adecuados esto se hace mucho más fácil.

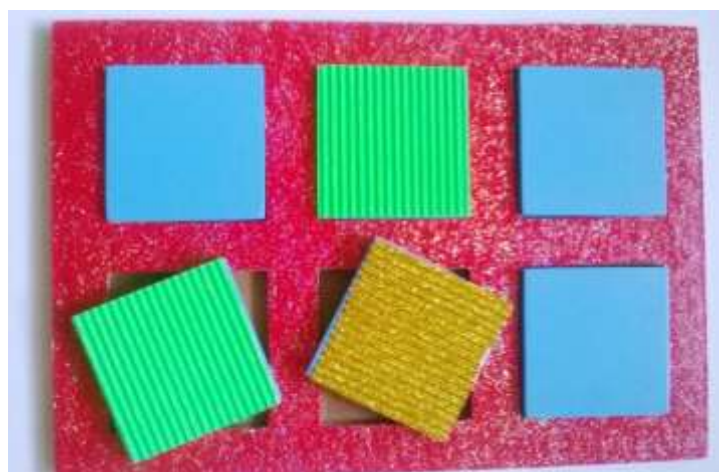


Imagen XXVIII Juego PARES

Para finalizar la serie se presenta un juego que se recomienda mucho a niños y grandes y que su nivel de dificultad varía en relación a la cantidad de piezas que lo componen aunque su objetivo es siempre el mismo. Tam Gram:



Imagen XXIX Juego TAM GRAM

6.2 DISEÑO DEL PACKAGING Y MANUAL INFORMATIVO

Una vez contruidos los juegos y elaboradas las marcas que pertenecen a cada uno de ellos, es hora de alistar cada paquete para su posterior distribución, exhibición y venta.

El empaque debe ser llamativo y elaborado con los mismos criterios de diseño con los que se han trabajado las marcas y demás material publicitario. Para cada juego se elaboró un empaque distintivo y se obtuvo los siguientes resultados:

6.2.1 EL PACKAGING



Gráfico XXXV Packaging del juego Didáctico Cubo

Dividido en dos formatos, la idea general es formar una casita una vez armado, es una de las figuras con los que niños y niñas se ven identificados y se observa claramente el tejado y sus paredes coloridas, al armar se obtuvo:



Imagen XXX Empaque real del juego CUBO

Para los demás juegos se realizó los siguientes procesos, obteniendo estos resultados:

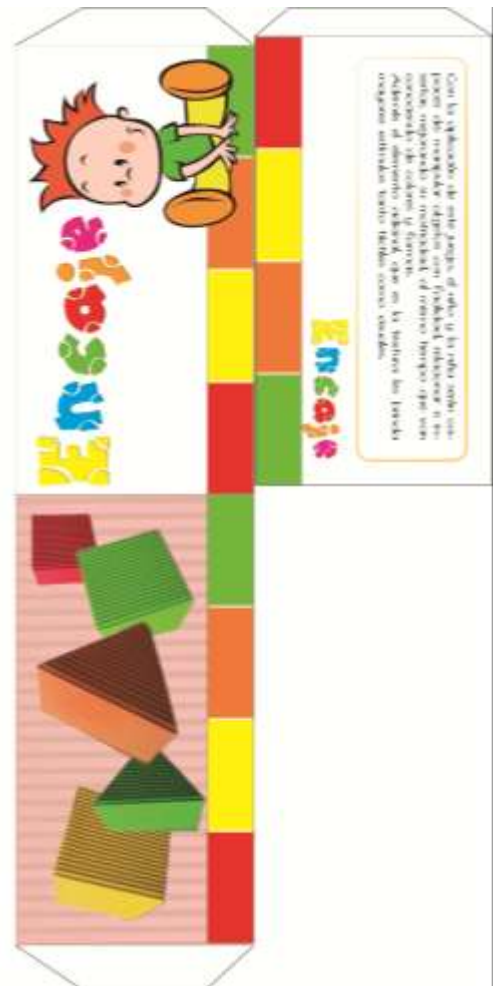


Gráfico XXXVI Packaging del juego didáctico Encaje



Imagen XXXI Empaque real del juego Encaje



Gráfico XXXVII Packaging del juego didáctico Pares



FRONTAL

POSTERIOR

Imagen XXXII Empaque real del juego Pares



Gráfico XXXVIII Packaging del juego didáctico Tam Gram



Imagen XXXIII Empaque real del juego Tam Gram

Una vez realizados y probados los prototipos, se muestran tal como aparecerían en las perchas de los centros comerciales y puntos de venta.

6.2.2 LOS MANUALES INFORMATIVOS Y DE USO

6.2.2.1 RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

Tal como en el conjunto de procesos anteriores, se procedió a juntar toda la información acerca de los juegos que pueda ser de ayuda y que, es poco conocida para padres y docentes. Todo aquel dato que ayude a cumplir con los objetivos de cada juego y que, a la vez de mayor importancia al desarrollo de las actividades que se proponen.

Una vez analizada toda la información se procedió a seleccionar aquella que tenía contenido similar para sintetizar en un solo bloque de información, considerando especificaciones para cada caso.

Luego de tener de forma específica lo que se va a comunicar, se procedió a la diagramación de los cuatro manuales. Se ha considerado un solo manual por juego, indistintamente del grupo de edad al que vaya dirigido ya que, la temática del juego y la forma de proceder es prácticamente la misma, solo cambia el nivel de dificultad al que el infante se enfrenta para alcanzar los logros propuestos.

6.2.2.2 PROCESO DE DIAGRAMACIÓN

Para diagramar, se ha considerado inicialmente el formato. Debido a las características y dimensiones de cada juego, se tiene un formato cuadrado, de 15 x 15 cm. El cual va a ser práctico, con poca información pero útil al momento de interpretar las instrucciones y beneficios de cada juego.

Detalla lo más importante del proceso de ejecución de los juegos. Se consideró emplear elementos como cuadrados, rectángulos y fondos que semejen la textura de la que están contruidos los juegos. Además se utilizó los mismos colores que predominan en las marcas para generar unión y estética.

Se obtuvo los siguientes resultados:



Gráfico XXXIX Proceso de diagramación del Manual del juego didáctico CUBO

6.2.2.3 DISEÑO FINAL

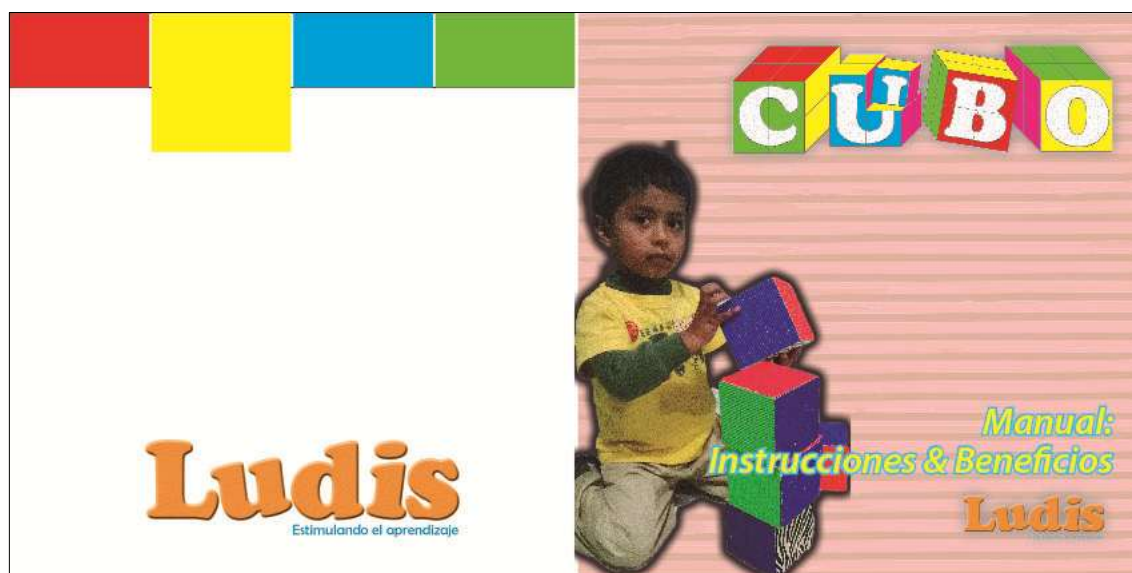




Imagen XXXIV Portada, Contraportada y páginas interiores del manual del juego didáctico CUBO



Imagen XXXV Portada, Contraportada y páginas interiores del manual del juego didáctico ENCAJE



Imagen XXXVI Portada, Contraportada y páginas interiores del manual del juego didáctico PARES

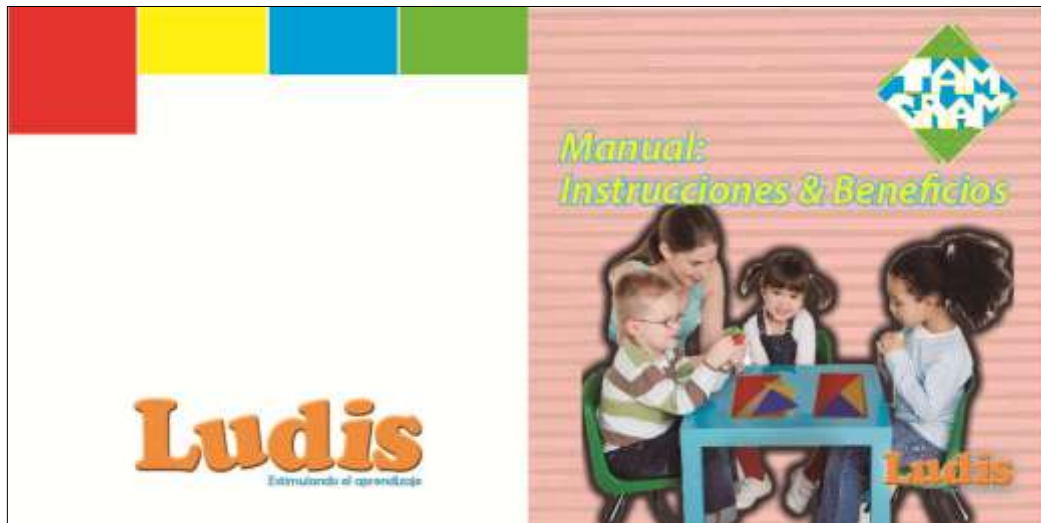


Imagen XXXVII Portada, Contraportada y páginas interiores del manual del juego didáctico TAM GRAM

6.3 ELABORACIÓN DEL MATERIAL GRÁFICO PROMOCIONAL

6.3.1 SELECCIÓN DE LOS MEDIOS

Ludis es una marca nueva en el mercado, ha nacido con la finalidad de incrementar el nivel de conocimiento y estimulación en niños y niñas de 2 a 4 años de edad, logrando así que por medio de actividades del juego ellos sean capaces de entender el mundo que los rodea, aprender mediante sus propias experiencias. Canalizar ese conocimiento guiados por un padre o un docente que les acompañe en todo el proceso de aprendizaje.

Con la estimulación adecuada los infantes serán capaces de aprender por si solos, adaptándose al nuevo modelo de enseñanza – aprendizaje. Descubriendo desde temprana edad sus talentos y destrezas para de esta manera poder desarrollarlas de manera positiva y contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas ecuatorianos.

ESTRUCTURA DEL PLAN DE MEDIOS

1. SEGMENTACIÓN DEL PÚBLICO OBJETIVO			
GEOGRÁFICO	CIBV Los Alpes Escuela Luis Vargas Torres Instituto Bartolucci	La Concordia/Santo Domingo de los Tsachilas	Ecuador
DEMOGRÁFICO	18 - 35 años	Padres de niños y niñas de 2 a 4 años	Masculino y Femenino
PSICOGRÁFICO	Clase Social Baja y Media	Actividades: Trabajo Intereses: Hogar Opiniones: Bienestar Familiar	Personalidad Complaciente/Agresivo
CONDUCTUAL	Al ser personas que trabajan todo el día, no pueden pasar tiempo de calidad con sus hijos/as y necesitan actividades que les brinden tiempo de calidad y aprendizaje juntos.		
2. TEMPORALIDAD			
Fecha de Inicio: 1 de Agosto de 2014			
Fecha de finalización: 31 de Diciembre de 2014			
3. REGIONALIDAD			
Región Costa: Esmeraldas y Santo Domingo de los Tsáchilas			

Tabla V Estructura del Plan de Medios

Una vez definidos los detalles acordes a las publicaciones que se harán para dar a conocer la nueva marca y sus beneficios, se ha escogido los medios y vehículos que nos permitan brindar la mayor cantidad de información a los miembros de nuestro público objetivo, estos son:

DETALLE DE MEDIOS Y VEHÍCULOS

MEDIO	VEHÍCULO	FECHA
ALTERNATIVO (PUBLICIDAD MÓVIL MURALES)	Móvil Mototaxis Murales Exteriores de las escuelas	Del 1 de Agosto al 31 de Diciembre un afiche en lugares estratégicos
REVISTA	Gaceta Municipal	1 publicación por revista

Tabla VI Detalle de Medios y Vehículos

Se aplicarán las estrategias detalladas con la finalidad de generar: expectativa, conocimiento y reconocimiento hacia la marca en una primera etapa, posterior a eso, lo que se pretende es generar gusto y preferencia, a fin de que para el siguiente año escolar la mayoría de los niños y niñas tengan en sus hogares Ludis y estén desarrollando sus destrezas de la mejor manera posible, por su puesto con ayuda de padres y docentes.

La campaña publicitaria que se lanzará llevara el siguiente esquema temporal:

ESQUEMA DE TEMPORALIDAD Y OBJETIVOS PUBLICITARIOS

MEDIO MES		AGO.	SEPT.	OCT.	NOV.	DIC.
OBJETIVOS	REVISTA	X Expectativa	X Expectativa	X Conocimiento	X Conocimiento	X Reconocimiento
	MURALES	X Expectativa	X Expectativa	X Conocimiento		
	MOTOTAXI				X Conocimiento	X Reconocimiento

Tabla VII Objetivos publicitarios según la temporalidad

Se ha considerado oportuna la utilización de estos medios y la temporalidad por las siguientes razones:

- Uno de los vehículos que más se utilizan para el transporte tanto de personas adultas como de niños en edad escolar son las denominadas *moto taxi*, habiendo papitos y mamitas que incluso pagan un recorrido diario o mensual para que la moto taxi lo recoja y transporte desde la casa a la escuela y viceversa.
- La gaceta municipal fue elegida porque es de distribución mensual y gratuita.



Imagen XXXVIII Logotipo Gaceta municipal El Fortín

- Los murales porque adornan los exteriores de las escuelas y los vuelven vistosos, además de poder ser apreciados por cientos de personas que visitan cada día las instituciones educativas para dejar y recoger a sus hijos/as, especialmente los más pequeños.
- El hecho de encontrarse en temporada es colar en la región costa.
- Además de ello durante los meses de octubre y noviembre hay festividades cantonales tanto de fundación como de cantonización en el Cantón La Concordia y para finalizar el proceso y cumplir los objetivos,

- Diciembre que es el mes más comercial y donde se compran muchos obsequios y juguetes por la época navideña.

Lo que se pretende es, que al final del año calendario cada padre, madre, niño, niña, maestro/a sepan reconocer e identificar claramente la marca y los múltiples beneficios que esta ofrece a fin de generar interés en ellos y por ende consumo.

6.3.2 EJEMPLIFICACIÓN

Para tener una idea clara de lo que se propone en el plan de medios, se ha realizado los siguientes ejemplos de cómo quedaría parte de la campaña publicitaria al momento de ser ejecutada. Incluyendo los diseños para medios alternativos, como murales y las populares moto taxis.



Imagen XXXIX Moto Taxi

6.3.3 ARTES FINALES

Para la realización de los artes finales que se publicarán en los medios descritos anteriormente se tomó en cuenta los formatos, medios y vehículos para las respectivas variaciones pero, manteniendo la misma tipología a fin de mantener unión en los diseños.

- REVISTAS

Para diseñar las publicidades para revista, el formato de la página es de 60 x 40 cm, tipo periódico y el formato para la publicidad será ½ página; es decir, una publicación de 30 x 20 cm.



Gráfico XL Diagramación del material publicitario utilizando bipartición en la retícula

Se ha empleado una retícula con bipartición y una con tripartición para conseguir orden y armonía en los diseños propuestos:



Gráfico XLI Diagramación del material publicitario utilizando tripartición en la retícula

Los artes finales conseguidos, listos para la publicación en su respectivo orden, diagramados con estas retículas fueron:



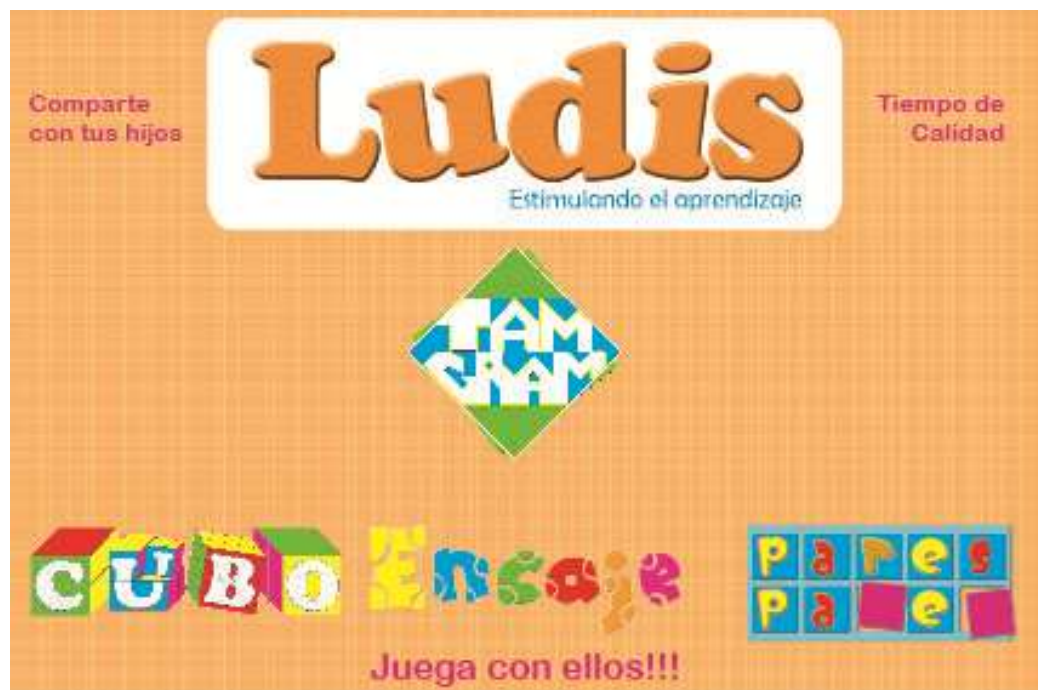


Imagen XL Publicidades para revista

- MURALES

Para los murales se ha trabajado la misma tipología



Imagen XLI Mural pintado en la escuela "Luis Vargas Torres"

- ALTERNATIVOS

Se ha considerado como medio alternativo las famosas Moto taxi y partiendo de la misma retícula que para los diseños de revista

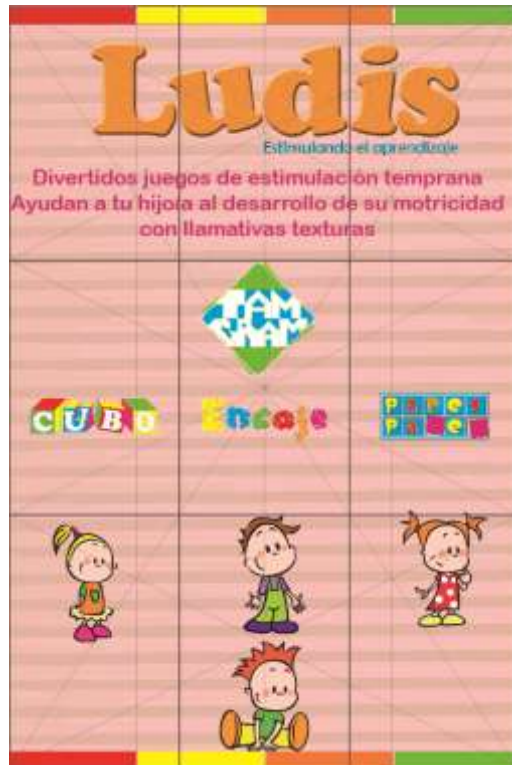


Gráfico XLII Retícula de tripartición para medios alternativos

El objetivo es imprimirlo en lona para poder ubicarlo en la parte posterior de las moto taxi y puedan ser apreciados por todas las personas que las utilizan y que transitan por las calles diariamente.

CAPITULO VII

COMPROBACIÓN Y VALIDACIÓN DE RESULTADOS

7.1 HIPÓTESIS

Un sistema de juegos de estimulación temprana permitirá a los niños y niñas de 2 a 4 años desarrollar su motricidad fina, lo que les facilitará realizar tareas que demanden esfuerzo y concentración, garantizando su inclusión en cualquier centro educativo.

7.2 PROCESO DE VALIDACIÓN

Para poder ejecutar el proceso de validación, se procedió de la siguiente manera:

Inicialmente se trabajó con los niños y niñas de los centros que nos abrieron las puertas, los ya mencionados a lo largo de la institución: CIBV Los Alpes, Escuela Luis Vargas Torres e Instituto Bartoloucci (Anexo 7). Se les pidió a las maestras que

colaboraron que realizaran una actividad que pondría a prueba la motricidad fina de los niños y niñas; nuestro objeto de estudio, una vez completada la actividad se procedió a repetir frecuentemente los juegos y estímulos preparados por un lapso de cuatro meses, esto en conjunto con las actividades programadas en las planificaciones docentes.

7.2.1 VALIDACIÓN ESPECÍFICA POR RANGO DE EDAD

Debido a la propuesta planteada para la solución del problema y a las características específicas que desarrolla cada niño según su edad, se prepararon tres tipos distintos de evaluaciones para cada rango de edades:

- a) Prueba para niños y niñas de 24 a 35 meses:
 - a. Materiales: agua, harina, pintura
 - b. Objetivo: manipular los materiales hasta lograr conseguir una masa homogénea tanto en color como en consistencia.
 - c. Proceso: Se reparte en iguales cantidades harina, pintura y agua a los niños sobre sus mesas y se les da instrucciones para que ellos, con sus propias manos consigan amasar los materiales de modo que el resultado sea una masa homogénea y de textura suave, sin grumos y que no se pegue a las manos. Quien lo consiga demostrara que tiene buena motricidad y quienes desperdicien materiales, no consigan la masa o necesiten ayuda para lograrlo deberán trabajar más en su motricidad fina.



Imagen XLII Evaluación de la motricidad fina (inicial) a niños/as de 24 a 35 meses

Se evidencia el progreso en las destrezas motrices de los niños y niñas ya que, al momento de solicitarles que realicen la misma acción que antes de iniciado el proceso, la mayoría de los niños y niñas lo hicieron prestando mayor atención y consiguieron mejores resultados con la masa.

Se observó que: derramaron y desperdiciaron menos material, manipularon mejor los materiales, consiguieron masas más homogéneas y concisas.



Imagen XLIII Evaluación de la motricidad fina (final) a niños/as de 24 a 35 meses

b) Prueba para niños y niñas de 36 a 47 meses

- a. Materiales: Plastilina
- b. Objetivo: Moldear un cuerpo humano
- c. Proceso: Los niños y niñas de esta edad están aprendiendo a explorar y reconocer de manera general las partes de su cuerpo, así que la evaluación consiste en proporcionarles cierta cantidad de plastilina a cada uno y pedirles que, siguiendo las instrucciones de la maestra modelen con sus propias manos un cuerpo humano que tenga bien diferenciadas la cabeza, el tronco y las extremidades. Quienes logren hacerlo en el menor tiempo, con la menor ayuda posible y de la mejor manera tendrán bien desarrollada su motricidad, quienes tengan dificultades para el desarrollo de la actividad deberán trabajar en su motricidad fina.



Imagen XLIV Evaluación de la motricidad fina (inicial) a niños/as de 36 a 47 meses

Inicialmente varios niños tuvieron problemas para manipular la plastilina y presentaron un poco de dificultad al momento de recibir las instrucciones para poder modelar el cuerpo humano solicitado por la maestra. Algunos incluso no consiguieron modelar su cuerpo.

Luego de ejecutar las actividades descritas anteriormente, se notó mejoría tanto en la forma de modelar e incluso en los detalles, sorprendentemente, varios estudiantes imitaron incluso personas conocidas o detalles como ojos, senos, entre otros; con lo cual queda demostrado que, a más de lograr el objetivo de la actividad, se superaron las expectativas.



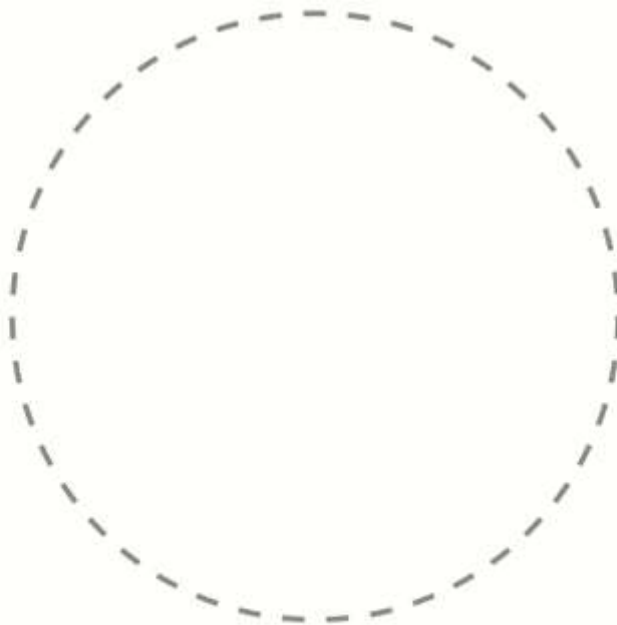
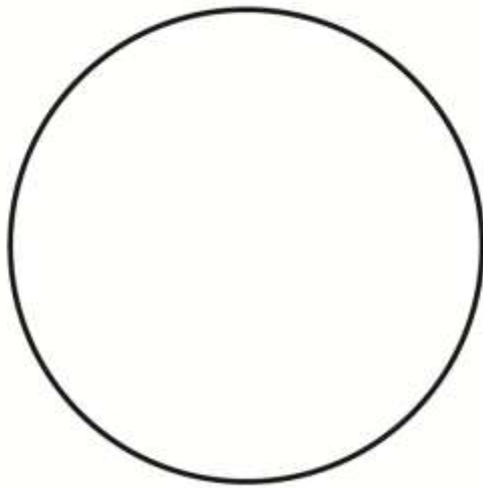
Imagen XLV Evaluación de la motricidad fina (final) a niños/as de 36 a 47 meses

c) Prueba para niños y niñas de 48 a 59 meses

- a. Materiales: papel, lápices
- b. Objetivo: Reconocer un trazado y seguir el patrón de líneas punteadas sin salirse de la secuencia.
- c. Proceso: Se les proporciono una hoja a cada niño, cada hoja tiene una figura o camino a seguir ayudados por una serie de puntos. El niño o niña debe marcar con su lápiz la línea punteada procurando no salirse de ella y haciendo una sola línea. Quienes logren hacerlo en la menor cantidad de tiempo y con mayor fidelidad respecto de la línea punteada tendrán un gran desarrollo motriz y quienes aún se salgan de la línea, necesiten mucha ayuda o tarden mucho tiempo en ejecutar la acción solicitada deberán trabajar más en su motricidad fina.

Reproducir la Figura

Ludis
Estimulando el aprendizaje



Ejercicios de escritura para la evaluación y el desarrollo de la motricidad fina

Gráfico XLIII Prueba de escritura 1 efectuada a niños de 48 a 59 meses

Reproducir la Figura

Ludis
Estimulando el aprendizaje

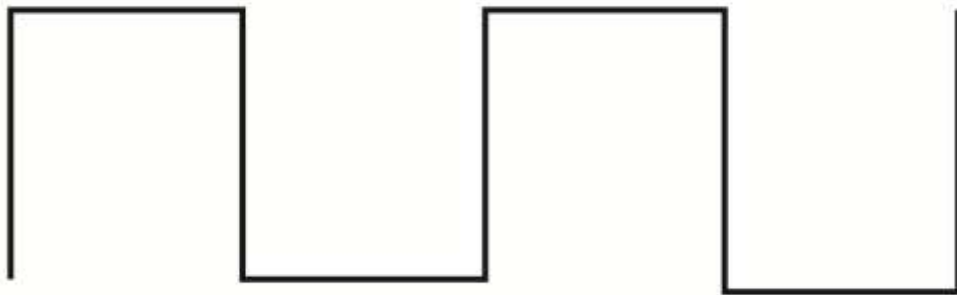


Ejercicios de escritura para la evaluación y el desarrollo de la motricidad fina

Gráfico XLIV Prueba de escritura 2 efectuada a niños de 48 a 59 meses

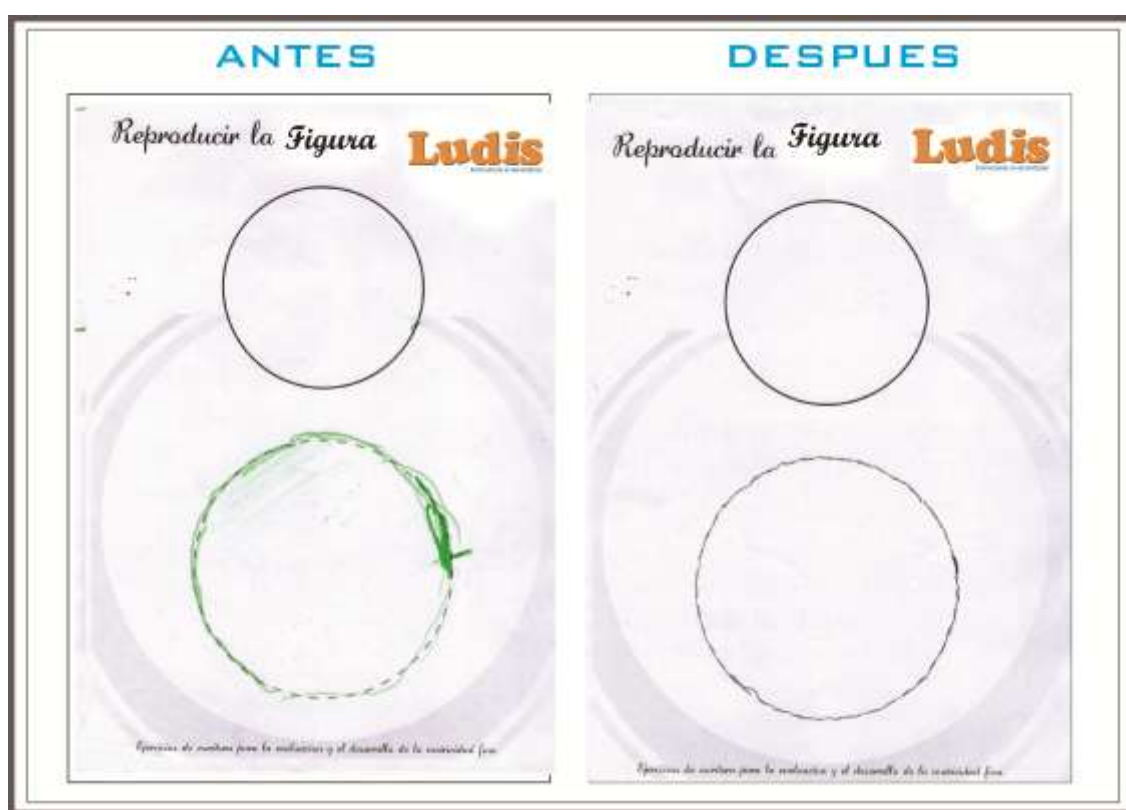
Reproducir la Figura

Ludis
Estimulando el aprendizaje



Ejercicios de escritura para la evaluación y el desarrollo de la motricidad fina

Las actividades lúdicas se repetían en complemento con juegos, canciones y demás que están dentro de las planificaciones docentes de las maestras parvularias. Una vez que concluyó este tiempo de prueba, se efectuó nuevamente la evaluación que se hizo al inicio del proceso, con la finalidad de observar si los resultados eran los mismos o diferentes.



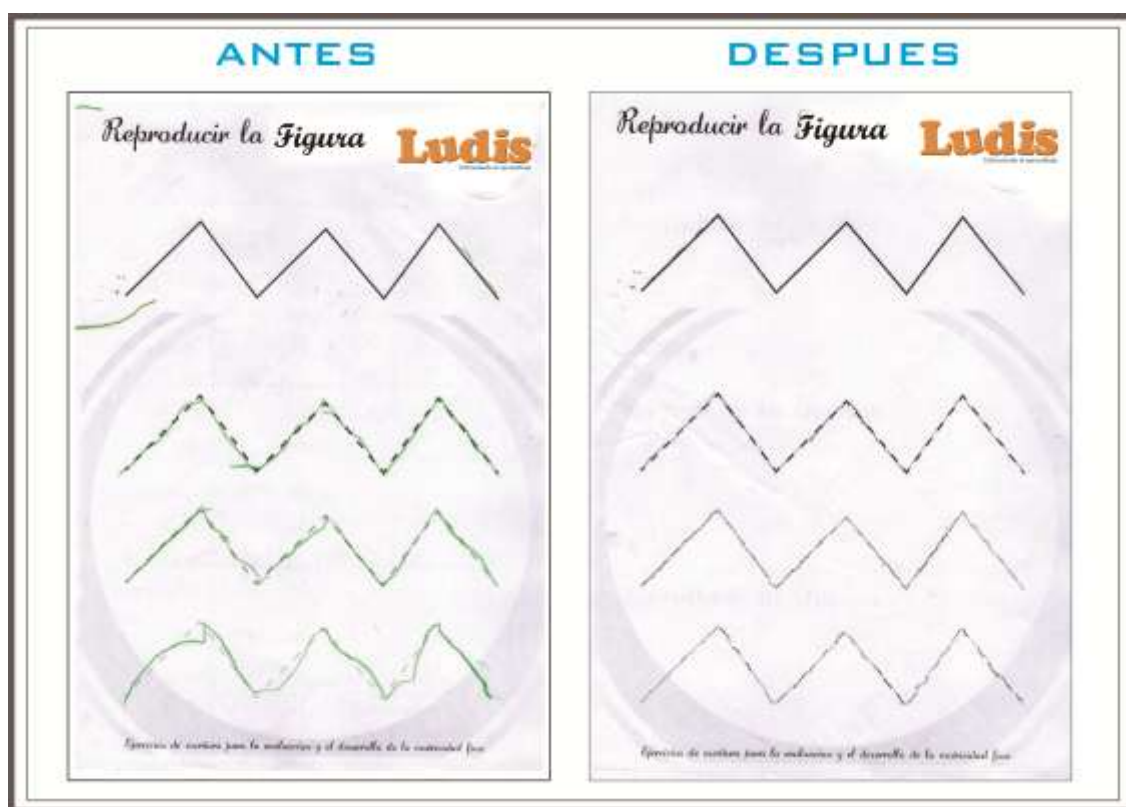
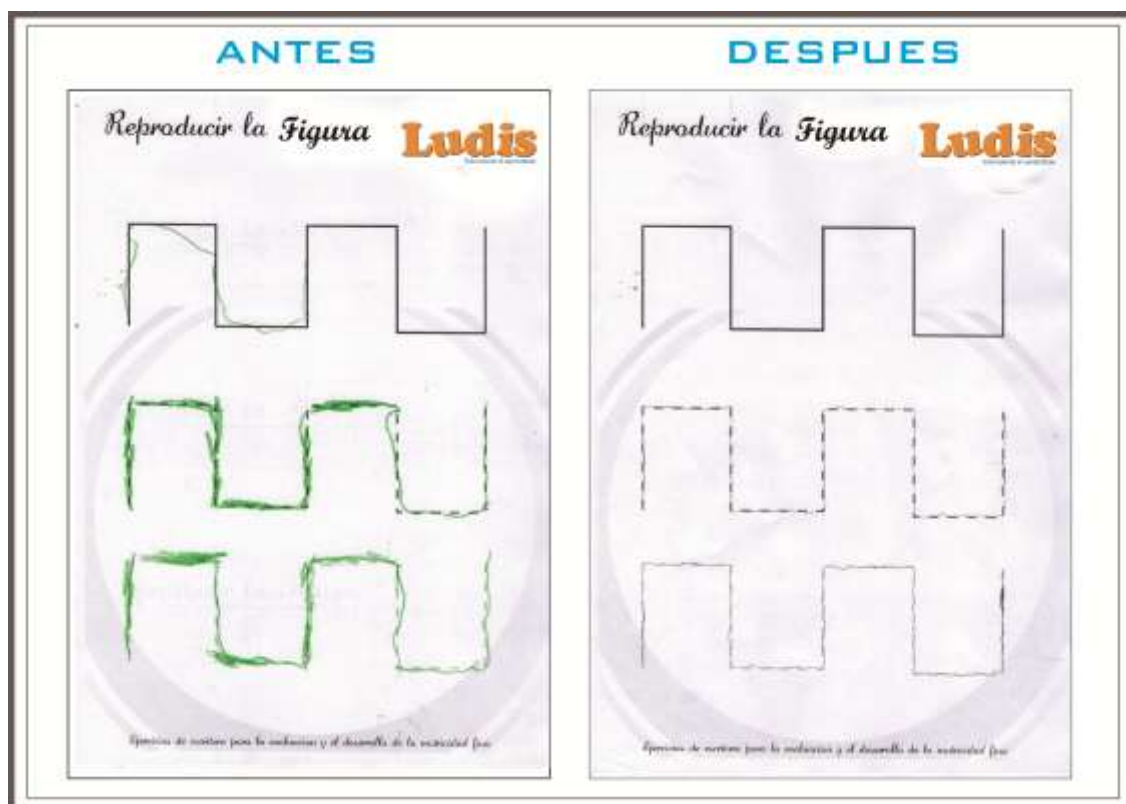


Imagen XLVI Resultados de las pruebas de motricidad fina ejecutadas a niños/as de 48 a 59 meses

Como se observa en las imágenes anteriores, existe una notable diferencia en los trazos y figuras que se hicieron al inicio del proceso y los que se realizaron luego de transcurridos un par de meses. Lo que demuestra que los niños y niñas tienen mayor facilidad para ejecutar los trazos, seguir instrucciones y manipular objetos. (Anexo 6)

Después de realizar un análisis detallado de las evaluaciones realizadas a los niños y niñas de los centros que colaboraron se pudo apreciar que:

a) Resultados en niños y niñas de 24 a 35 meses:

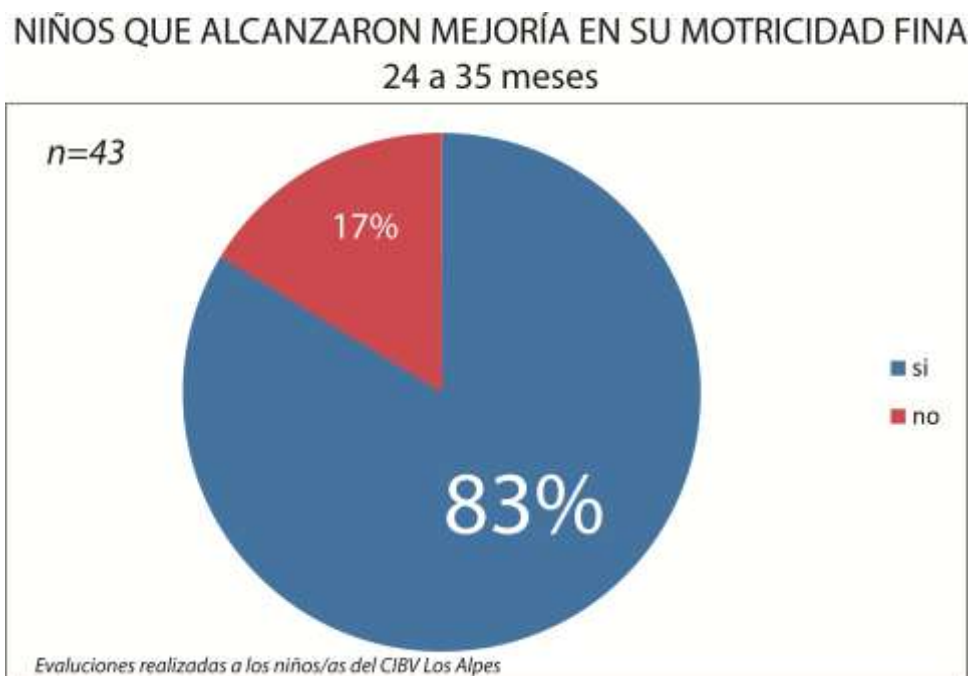


Gráfico XLVI Resultados de la evaluación final de la Motricidad Fina 24 a 35 meses

b) Resultados en niños y niñas de 36 a 47 meses:

**NIÑOS QUE ALCANZARON MEJORÍA EN SU MOTRICIDAD FINA
36 a 47 meses**

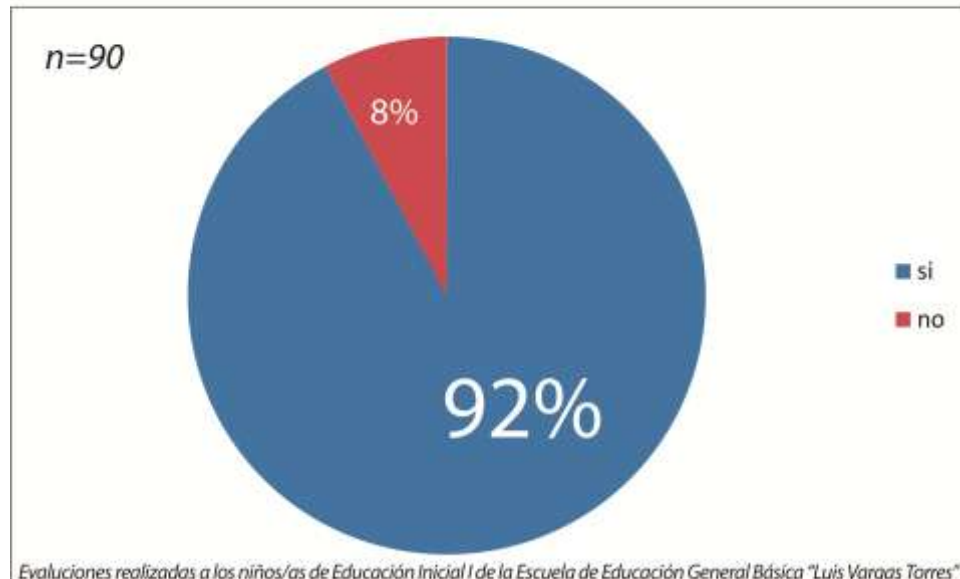


Gráfico XLVII Resultados de la evaluación final de la Motricidad Fina 36 a 47 meses

c) Resultados en niños y niñas de 48 a 59 meses:

**NIÑOS QUE ALCANZARON MEJORÍA EN SU MOTRICIDAD FINA
48 a 59 meses**

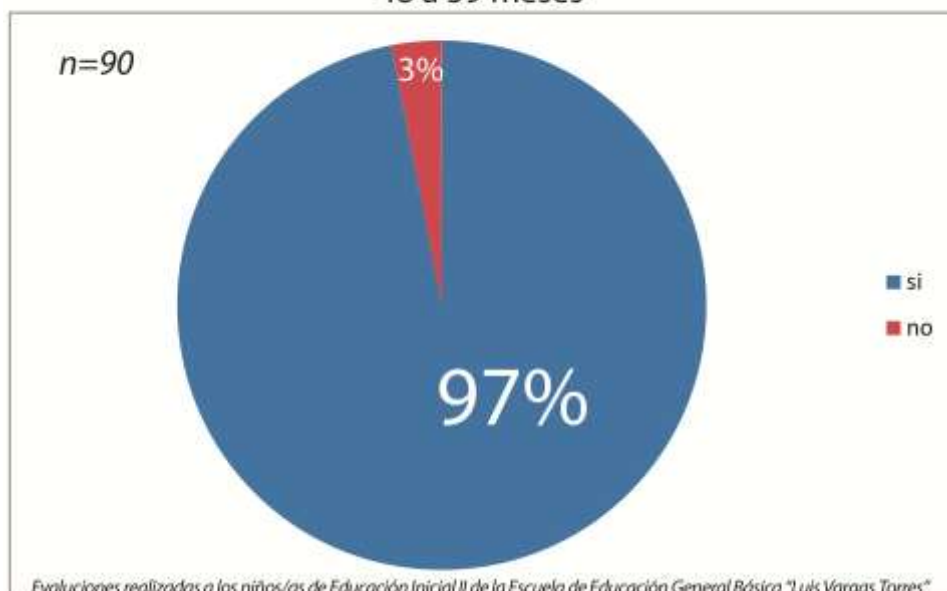


Gráfico XLVIII Resultados de la evaluación final de la Motricidad Fina 48 a 59 meses

En resumen, el 90,67% de los casos muestra mejoría.

NIÑOS QUE ALCANZARON MEJORÍA EN SU MOTRICIDAD FINA 2 a 4 años

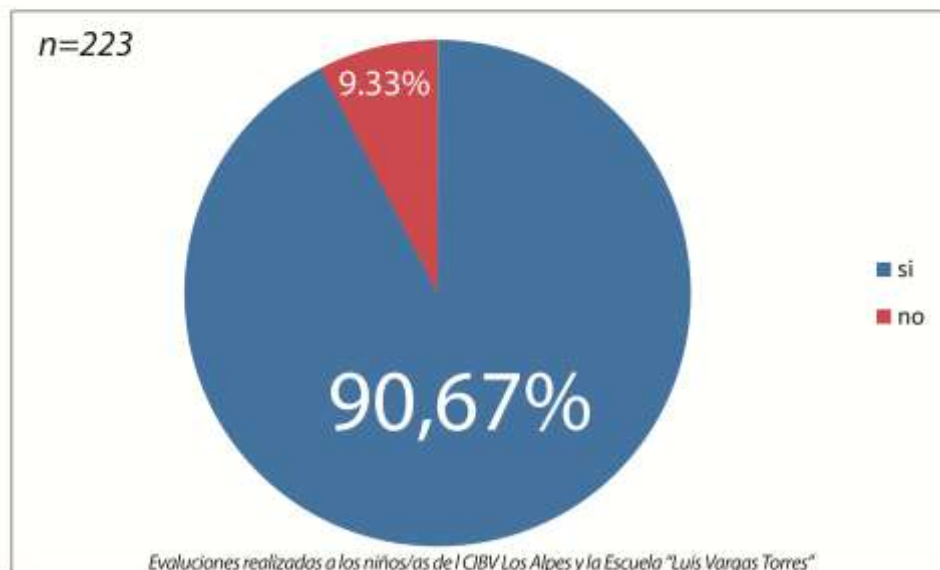


Gráfico XLIX Porcentajes de mejoría en la motricidad fina en niños y niñas de 2 a 4 años

Sorprendentemente un 9% no parece haber tenido un avance significativo, lo cual nos indica que hay que prestar mayor atención a estos casos especiales para lograr garantizar su inclusión en los centros de educación regular. Lo cual a más de ser objetivo de las maestras es objetivo de gobierno. Pero, no es de sorprenderse que este 9% no se aleje de los casos especiales: de discapacidad, problemas psicológicos, problemas de aprendizaje presentados anteriormente en la investigación.

7.3 VALIDACIÓN GENERAL

De acuerdo a todo el proceso de estudio la hipótesis queda validada ya que, con la aplicación de un sistema de juegos de estimulación sensorial, estimulación temprana sí se ha conseguido mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 2 a 4 años de edad, lo cual garantiza que no tendrán problemas de aprendizaje en su vida escolar, complementada con un desarrollo integral y por ende podrán ser capaces de incluirse de manera exitosa en cualquier centro de educación regular.

CONCLUSIONES

- Si se estimula el desarrollo de las niñas y niños teniendo en cuenta sus características específicas de digerir la información y el conocimiento se alcanzaran mayores y mejores logros en su desarrollo integral.
- Si se presenta juguetes de colores, formas y texturas llamativas van a resultar mucho más atractivos y funcionales para los niños y niñas; ya que, los juguetes que tienen textura táctil ayudan a mejorar la motricidad fina en niños y niñas y esto contribuye a mejorar sus habilidades para la escritura, manipulación de objetos pequeños, rasgar, cortar, moldear, entre otras actividades específicas.
- Los problemas de aprendizaje o dificultades que pueda tener un niño para aprender se pueden evidenciar desde los primeros años de vida y por ende tratar oportunamente desde su detección.
- Un sistema de juegos y las herramientas adecuadas ayudan a los niños y niñas al descubrimiento de su estilo de aprendizaje y a representar la motivación para aprender y ser responsable de su propia educación, tal como lo indica el nuevo modelo educativo.
- La aplicación del presente sistema de juegos no solo nos ha permitido desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas, sino que también se comprobó que hubo mejoría en otros aspectos y destrezas como su concentración, atención, seguir instrucciones y comportamiento.

RECOMENDACIONES

- Sin duda, hay que prestar especial atención a nuestros hijos en sus primeros años de vida, a su comportamiento, su entorno y sus destrezas ya que, la detección temprana de déficit o anormalidades en el desarrollo puede ser crucial para su tratamiento oportuno y lograr potenciar su desarrollo integral. Así como también el descubrimiento de su estilo de aprendizaje contribuirá a la mejor digestión de información.
- Para el desarrollo de motricidad y destrezas en niños y niñas se recomienda utilizar material didáctico convencional y no convencional, que resulten llamativos y motiven a la realización de la actividad. Se sugiere la utilización de cualquier material que presente textura táctil como arroz, arena, hojas, cortezas, granos, etcétera para estimular los sentidos y mejorar la motricidad.
- El desarrollo integral de un niño o niña se logra con el trabajo conjunto de padres y maestros, por lo que se recomienda a los padres de familia involucrarse activamente en todos los procesos educativos, sociales y emocionales de sus hijos para optimizar procesos y prevenir déficit.
- Los juegos se deben combinar con actividades físicas, emocionales, cognitivas con la finalidad de lograr un aprendizaje óptimo y asegurar una futura absorción de información positiva en los infantes y su inserción positiva en cualquier centro de educación regular.
- Los niños y niñas siempre buscan un modelo a seguir, por lo que se recomienda a los padres tratar con paciencia, prudencia y sobre todo amor a

sus hijos para que ellos puedan desarrollarse en un ambiente de armonía y poder explotar al máximo su potencial.

RESUMEN

Una vez investigados los problemas de aprendizaje más frecuentes en niños/as de 2 a 4 años diseñó y construyó juegos didácticos texturizados, con la finalidad de **estimular el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes del CIBV “Los Alpes” y Escuela “Luis Vargas Torres”, del Cantón La Concordia de Santo Domingo de los Tsáchilas.**

Cuidando la seguridad y ergonomía de niños/as, se trabajó con madera MDF, cartulinas y foami. Se emplearon leyes y categorías compositivas, teoría del color, texturas y estudio de formas para la construcción de los elementos de cada juego.

Se elaboró cuatro juegos: TamGram, Encaje, Pares y Cubo. Construidos en madera y texturizados con varios materiales, llamativos en textura (visual y táctil) y color.

La evaluación inicial de motricidad fina a 223 infantes, sugerida por las parvularias, determinó que 8 de cada 10 niños necesitaban mejorar su motricidad fina. Luego de cuatro meses que los niños usaron los juegos construidos, se volvió evaluar a los infantes, arrojando como resultado que el 90,67% mostro mejoría en su motricidad.

Por lo tanto, al utilizar material didáctico con identificadores visuales atractivos y estéticos, se logra comunicar los objetivos y beneficios de las actividades lúdicas tanto a padres, docentes y estudiantes.

Se recomienda la utilización de material didáctico y se sugiere el uso de texturas debido a su efectividad en el estímulo de los sentidos.

SUMARY

After having inquired about the most common learning problems in children between 2-4 years old, textured educational toys were designed and assembled in order to stimulate the development of fine motor skills in students at CIBV "Los Alpes" and "Luis Vargas Torres" school belonging to La Concordia, Santo Domingo de los Tsáchilas province.

In order to assure the safety and ergonomics features to children, the materials used to this educational elements were MDF wood, cardboard and foamy by taking into account aspects like laws and compositional categories, color theory, textures and shapes study for manufacturing the elements of each one of the toys.

Four kinds of educational toys were constructed: Tamgram, fitting toys, pairs and cube by using wood and being textured by using several materials of striking texture (visual and tactile) and color.

The initial evaluation of motor skills. Suggested by the preschool teachers, was targeted to 223 infants then, it was found out that 8 out of 10 children need to improve their fine motor skills. After four months children used these manufactured toys, infants were subjected to a new evaluation whose outcomes showed a 90,67% of improvement in their motor skills.

Therefore, using teaching materials with attractive and aesthetic visual identifiers; makes possible to communicate the objectives and benefits of playful activities for parents, teachers and students.

It is recommended to use educational materials appropriately; as it is suggested to make use of textures due to its effectiveness in stimulating the senses.

PALABRAS CLAVE

- Diseño de juegos didácticos
- Estimulación de motricidad fina
- Motricidad fina (estimulación)
- Construcción de juegos didácticos
- Niños de edad preescolar

GLOSARIO

- ANACRÓNICO, Que está en desacuerdo con la época presente o que no corresponde a la época en que se sitúa.
- COGNITIVO, Del conocimiento o relativo a él. Tiene que ver con todo lo que el niño o niña va a aprender, ya que se ha mencionado que el conocimiento es acumulativo, no se borra y un conocimiento previo sirve para la adquisición de uno nuevo.
- CONFLUIR, Juntarse en un mismo punto o lugar varias líneas, cosas o personas. Se trata de juntar varios conocimientos y actividades para lograr un aprendizaje óptimo en los niños y niñas.
- INCONEXOS, Que no tiene conexión con una cosa.
- LÚDICO, Del juego o relativo a él. Todo en la investigación es relativo a ésta palabra, ya que se trata de un sistema de juegos.
- PLASTICIDAD, Propiedad de lo que puede cambiar de forma y conservar esta de modo permanente.
- PREGNANCIA, Es una cualidad que poseen las figuras que pueden captarse a través del sentido de la vista. Dicha cualidad está vinculada a la forma, el color, la textura y otras características que hacen que la persona que observa pueda captarla de manera más rápida y simple. A mayor pregnancia, mayor facilidad para que el ser humano capte la figura. Esto quiere decir que, entre tres o cuatro figuras, la que tiene mayor pregnancia es aquella que logra llamar primero la atención.

- SISTEMICA, De la totalidad de un sistema o relativo a ella.
- SUBYACENTE, Que subyace o se encuentra debajo de algo.
- SUJECIÓN, Fijación o sustentación de algo. Contención, dominación o dependencia.

APENDICES Y ANEXOS

ANEXO 1	Ficha de indicadores del desarrollo infantil integral
ANEXO 2	Matriz de Planificación de actividades lúdicas.
ANEXO 3	Planificación de la Situación Significativa
ANEXO 4	Ficha de Planificación Pedagógica Didáctica
ANEXO 5	Consolidación de la asistencia del CIBV Los Alpes
ANEXO 6	Matriz de evaluación de la motricidad fina para niños de 3 y 4 años
ANEXO 7	Aceptación de Estudio y evaluaciones de las instituciones que colaboraron.

BIBLIOGRAFÍA

1. AVALOS, M. MOREANO, V. El significado emocional del color y formas básicas. Tesis Ing. Diseño Gráfico. Riobamba –Ecuador. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Facultad de Informática y Electrónica. 2013. Pp. 105 – 129.
2. BANÚS, S. Controlar la impulsividad en niños. Tarragona – España. Prisa. 2011. Pp. 45.
3. CAPRIOTTI, P. Planificación estratégica de la imagen corporativa. Málaga – España. Editorial Ariel. 2013. Pp. 245.
4. INCARBONE, O. ¿Jugamos? Fichero de juegos para niños de 2 a 5 años. Buenos Aires – Argentina. Leviatan. 2012. Pp. 32 – 56.
5. LIMÓN ROJAS, M. Manual de Estimulación Temprana. Nuevo León – México. Subsecretaría de Servicios Educativos. 2009. Pp. 56 – 82.
6. MARTÍNEZ, J. SIMÓN, C. AGÜERO, A. La acción social de la empresa, El caso español y latinoamericano. Madrid – España. Vocento. 2003. p. 118.

7. NUÑEZ, A. Significado de formas y colores en niños de pre-básica. Tesis Lcda. Diseño Gráfico. Riobamba –Ecuador. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Facultad de Informática y Electrónica. 2013. Pp. 20 – 55.
8. SANDOVAL, M. Diseño Gráfico: Texto Básico I. Riobamba-Ecuador. ESPOCH. 2006. Pp. 2 - 37.
9. SCHOLAND de MAREQUE, C. ¿Alguna vez mi hijo podrá...? - Orientación para padres de niños con discapacidad física. Buenos Aires - Argentina. Editorial Croquis. 2003. Pp. 87 – 95.
10. SILVER, L. Diseño de logotipos: pasos para conseguir el mejor diseño. Barcelona-España. Editorial Espasa. 2001. Pp. 103.

LINKOGRAFÍA

1. DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS.

<http://www.slideshare.net/MariaCeciliaGarcia/universidad-nacional-autonoma-de-nicaragua-valinda>

01/07/2013

2. ESTIMULACIÓN TEMPRANA: DESARROLLO, GRUPOS DE RIESGO, REFERENCIAS.

http://es.wikipedia.org/wiki/Estimulaci%C3%B3n_temprana

18/01/2014

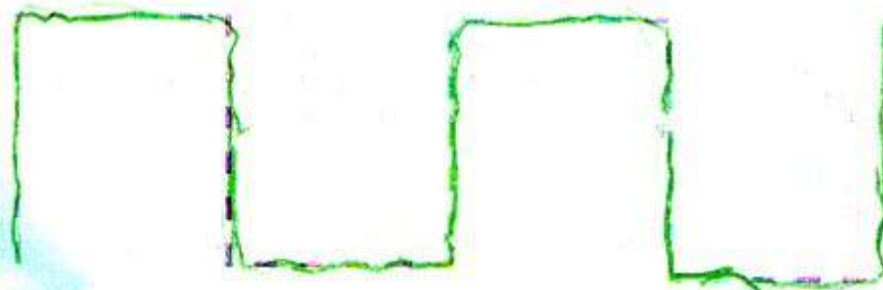
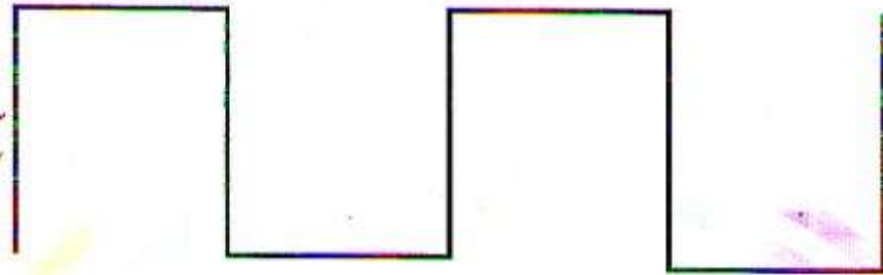
3. ESTIMULACIÓN TEMPRANA: PARA NIÑOS DE 2 Y 3 AÑOS

<http://www.youtube.com/watch?v=DFJ44s7yM3M>

05/06/2011

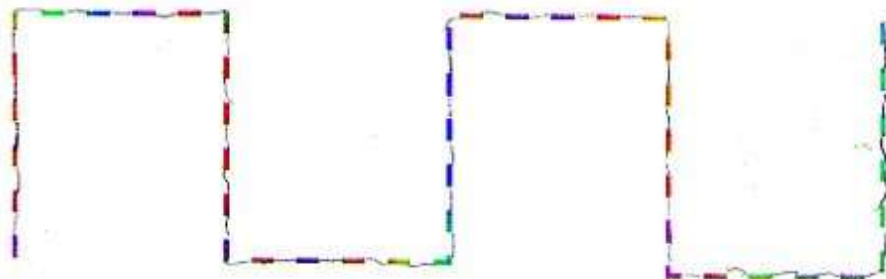
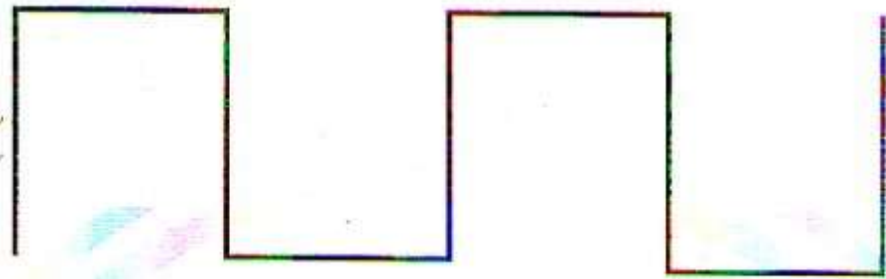
anexos

Reproducir la Figura



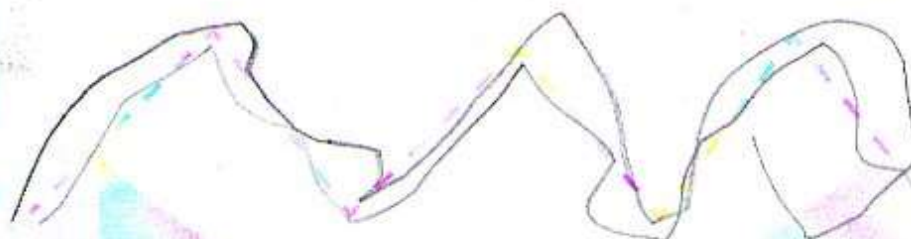
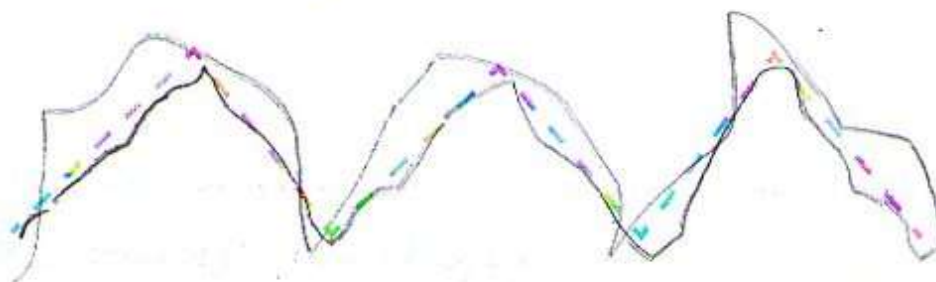
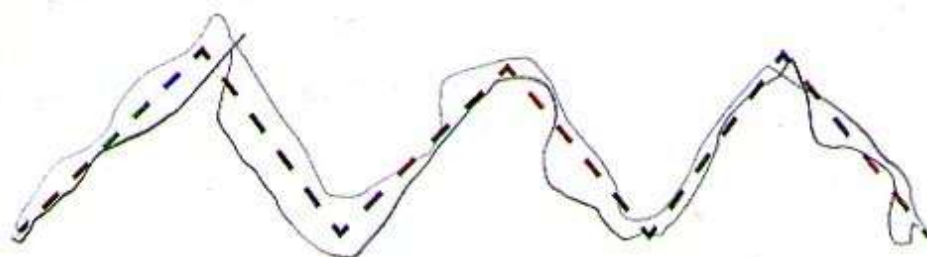
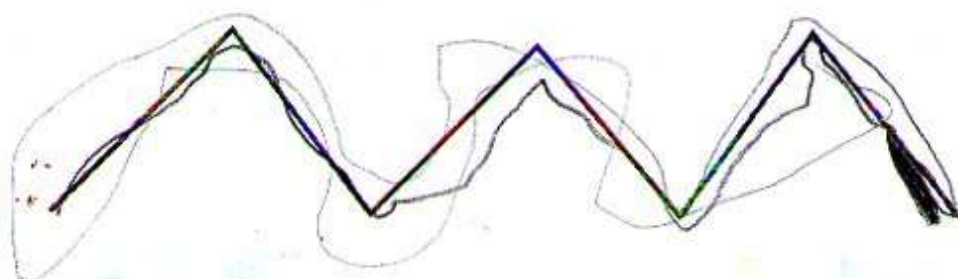
Ejercicios de escritura para la evaluación y el desarrollo de la motricidad fina

Reproducir la Figura



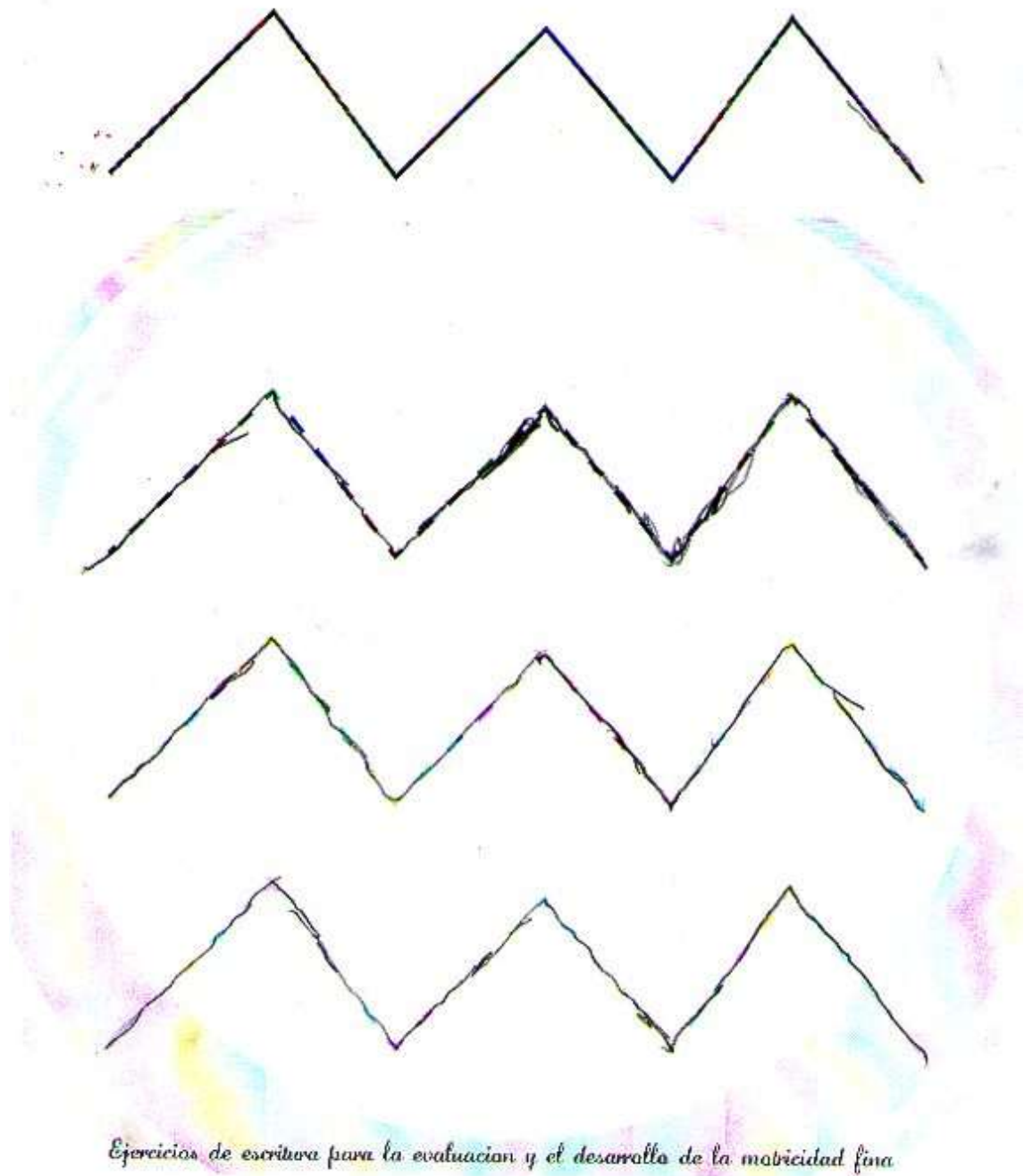
Ejercicios de escritura para la evaluación y el desarrollo de la motricidad fina

Reproducir la Figura



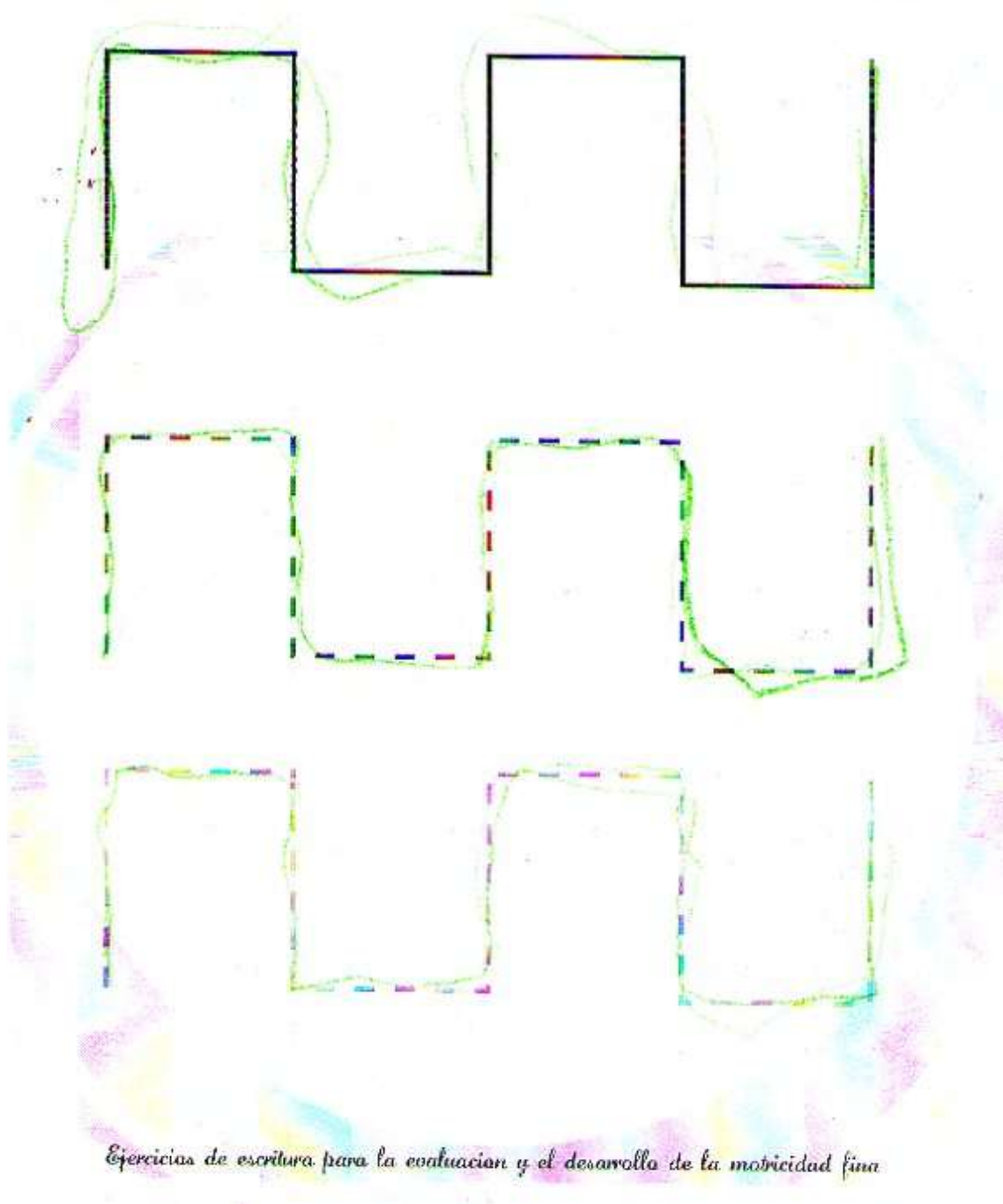
Ejercicios de escritura para la evaluación y el desarrollo de la motricidad fina

Reproducir la Figura



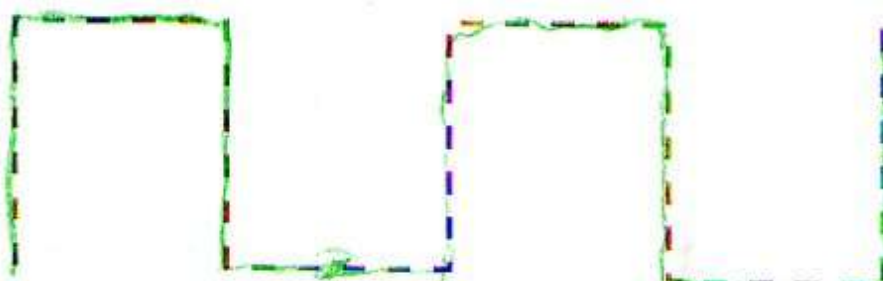
Ejercicios de escritura para la evaluación y el desarrollo de la motricidad fina

Reproducir la Figura



Ejercicios de escritura para la evaluación y el desarrollo de la motricidad fina

Reproducir la Figura



Ejercicios de escritura para la evaluación y el desarrollo de la motricidad fina

Reproducir la Figura

Ludis
Control de la motricidad fina



Ejercicios de escritura para la evaluación y el desarrollo de la motricidad fina

Nombre del C.E.I.: Luis Vargas Torres paralelo "B"

Nombre de la situación significativa: Oficios y profesiones

Fecha: 02 de septiembre al 06 de septiembre del 2013

Marque con una x en la respuesta correcta.

De los niños y niñas:

N°	ASPECTOS	SI	NO
1.-	Los niños y niñas expresamos criterios, ideas, opiniones y vivencias para extraer el tema de la situación significativa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.-	El tema de la situación significativa despertó el interés de todos los niños y niñas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.-	Los niños y niñas participaron en la realización de las actividades propuestas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Docente parvularia:

N°	ASPECTOS	SI	NO
1.-	Favoreció un ambiente de interacción, confianza y participación.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.-	Promovió la integración individual y grupal de los niños y niñas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.-	Respetó los criterios, ideas y opiniones de los niños y niñas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.-	Partió de conocimientos previos de los niños y niñas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.-	Informó a los padres y madres de familia sobre el tema de la situación significativa a trabajar durante la semana.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.-	Evaluó el proceso de la situación significativa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

De los padres de familia y comunidad:

N°	ASPECTOS	SI	NO
1.-	Conocieron el tema de la situación significativa a desarrollarse durante la semana.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.-	Mostraron interés al conocer como se desarrollaran cada una de las actividades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.-	Colaboraron en las actividades planificadas para el desarrollo de la situación significativa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

OBSERVACIONES:



FIRMA DOCENTE PARVULARIA

Lic. Angélica Zambudio
★ DOCENTE PARVULARIA
EDUCACIÓN INICIAL

Recibido
02/09/2013.

ESCUELA DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA
"LUIS VARGAS TORRES"
SUBDIRECCIÓN



DIRECCION NACIONAL DE EDUCACION INICIAL
PLANIFICACION DE LA SITUACION SIGNIFICATIVA

ORIGEN DE LA SITUACION SIGNIFICATIVA: LOS OFICIOS Y PROFESIONES
NOMBRE DE LA SITUACION SIGNIFICATIVA: Valorando los oficios y las profesiones de nuestros padres y demás personas
NOMBRE DEL CEI: Luis Vargas Torres "B"
OBJETIVO: Que los niños y niñas aprendan a valorar el trabajo de los demás sea cual sea este

FECHA: del 02 al 06 de septiembre del 2013

QUÉ HACER?	RECURSO MATERIALES	RESPONSABILIDAD	CUANDO	ACTIVIDADES CUMPLIDAS		INDICADORES
				SI	NO	
1.- CREACIÓN DE UN AMBIENTE DE INTERACCIÓN Y CONFIANZA Los oficios y profesiones	CON QUE MATERIALES Y RECURSOS VAMOS A TRABAJAR	Escribir el nombre de los niños/as que se responsabilizan en la colaboración de los materiales recursos y/o actividades a ejecutar	Distribución del tiempo durante la semana a ejecutarse			Da importancia al trabajo de sus padres
2.- QUÉ VAMOS A HACER?						Representa oficios y ocupaciones de su entorno por diferentes formas de expresión
Conversar	Humanos		Lunes	/		Representa en juegos de roles, algunos oficios de la comunidad
Observar	Laminas de los oficios y profesiones de las personas		Lunes	/		
Jugar	Bastones, conos, colchonetas.		Todos los días	/		
Cantar	Papelote		Todos los días	/		
Bailar	CD, TV.	Todos los niños	Todos los días	/		
pintar	Hoja boom, crayones		Jueves	/		
Comer	Lunch		Todos los días	/		
hacer trabajos	Varios materiales		viernes	/		

OBSERVACIÓN:

Angélica Zambrano

Lic. Angélica Zambrano
DOCENTE PARVULARIA
EDUCACION INICIAL

Luis Vargas Torres

ESCUELA DE EDUCACION
GENERAL BASICA
"LUIS VARGAS TORRES"
SUBDIRECCION

FIRMA DE LA DOCENTE PARVULARIA



Ministerio de
Educación
del Ecuador

DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA DIDÁCTICA

S.S: Valorando los oficios y las profesiones de nuestros padres y demás personas

FECHA: Lunes 02 de septiembre del 2013



GRUPO DE EDAD **AÑOS**

5.4

OBJETIVO ESPECÍFICO

Aprecio el trabajo que realizan las personas
Y su aporte al bienestar común.

5.4.2 (a) EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Juego en espacios preparados creativamente
Para conocer los distintos oficios y profesiones.

5.4.2 (b)

Construyo diferentes ambientes de trabajo, propios
De mi comunidad, para el juego de roles

ESPACIO DE APRENDIZAJE

Aula
patio

5.4.2

OBJETO DE APRENDIZAJE

apreciamos el valor de las diferentes ocupaciones de los miembros
De la sociedad.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

P.C. Conversar sobre los trabajos que realizan los padres y madres de
Familias.

P.C. Observar y describir laminas, fotografías, videos, revistas,
Las herramientas y materiales que se utilizan en los oficios y profesiones

P.M. Rima

P.M. Juegos libres

MATERIALES Y RECURSOS

Papelote, laminas, materiales didácticos

COMO HACER?

ACTIVIDAD 1

- Invitamos a los niños y niñas a formar un semi círculo
- Conversar sobre los trabajos que realizan sus padres
- Preguntarles cuál es el trabajo o actividad que realizan cada uno de ellos
- ¿En donde trabaja tu papi o tu mami?
- ¿Cuál es la profesión de tu padre o madre?
- ¿Te gusta el trabajo que desempeñan tus padres?
- Observar laminas de los oficios y profesiones
- Comentar la lamina

ACTIVIDAD 2

- Motivamos a los niños y niñas a sentarse en sus asientos
- Observar revistas o fotografías de los trabajos que realizan las personas fuera de su casa
- Explicar la diferencia de tener un oficio y una profesión
- Utilizar los dominós para identificar las diferentes herramientas de trabajos
- Realizar juegos
- Buscar las herramientas de trabajos según los oficios o profesiones que la maestra nombre

ACTIVIDAD 3

- Invitamos a los niños y niñas a sentarse en sus lugares
- Enseñarles una rima
- Llevarla escrita en un papelote
- Repetirla varias veces hasta memorizarla
- Enseñarla grupal e individualmente hasta memorizarla

ACTIVIDAD 4

- Invitamos a los niños a trasladarse a cada uno de los diferentes rincones
- Realizar juegos libres
- Orientar los diferentes juegos

RIMA

Barre barrendero
la ruta del sendero
barre barrendero
Llena el basurero

Toda la basura
se va al basurero
si no la calle
Será un chiquero



Ministerio de
Educación
del Ecuador



Ecuador
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA DIDÁCTICA

S.S: Valorando los oficios y las profesiones de nuestros padres y demás personas

FECHA: Martes 03 de septiembre del 2013

GRUPO DE EDAD AÑOS

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

P.C. Visitar talleres, tiendas, farmacias, servicios públicos.

P.C. Organizar y participar en juegos, canciones, baile de los oficios y profesiones

P.M. Noción Largo - Corto

ESPACIO DE APRENDIZAJE

Aula

Patio

Comunidad

MATERIALES Y RECURSOS

cabo, ropa cómoda, CD, TV.

COMO HACER?

ACTIVIDAD 1

- Motivamos a los niños y niñas a salir de recorrido
- Recordar las normas de comportamiento
- Ir al cuerpo de bombero
- Trasladamos a las oficinas para conversar con las secretarias
- Escuchar a los bomberos que nos expliquen acerca de cada una de sus labores en el trabajo
- Realizar imitaciones sobre ser bombero

ACTIVIDAD 2

- Proponemos a los niños y niñas a trasladarse al rincón de música
- Organizar un baile relacionado a los oficios y profesiones
- Coordinar bien cada uno de los pasos
- Armar una coreografía

ACTIVIDAD 3

- Invitamos a los niños y niñas a sentarse en sus lugares
- Identificar laminas de la noción largo corto
- Comentar la lamina
- Identificar cada una de las figuras de la lamina



Ministerio de
Educación
del Ecuador



DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA DIDÁCTICA

S.S: Valorando los oficios y las profesiones de nuestros padres y demás personas

FECHA: Miércoles 04 de septiembre del 2013

GRUPO DE EDAD AÑOS

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

P.C. Recolectar material y herramientas para organizar ambientes de trabajo

P.C. Organizar espacios de aprendizaje sobre oficios y profesiones de la comunidad
Ej. Tienda comunitaria, panadería taller artesanal

P.M. Motricidad gruesa y fina juego dirigido

ESPACIO DE APRENDIZAJE

Aula

Patio

MATERIALES Y RECURSOS

Armadores, ropa y zapatos de diferentes modelos, colgador de ropa, juegos de construcciones.

COMO HACER?

ACTIVIDAD 1

- Proponemos a los niños y niñas a recolectar material necesario para armar dos rincones
- Trasladarnos al espacio donde se van a armar los rincones
- Entregar los materiales necesarios para armar el rincón del almacén
- Reforzarle a los niños que es un oficio que las personas tienen para tener ingresos y llevar a sus hogares
- Después entregar el resto del material
- Armar el rincón de oficios y profesiones
- Explicarle a los niños que en este rincón se van a ubicar diferentes materiales tanto de las personas que tienen un oficio como las que tienen un oficio
- Explicar cuál es la diferencia de tener un oficio y una profesión.

ACTIVIDAD 2

- Motivamos a los niños y niñas a salir al patio
- Recolectar el material necesario para armar ambientes de trabajo
- Formar grupos para elaborar diferentes materiales
- Formar diferentes espacios de aprendizaje como:
Tiendas, farmacias, mercados, legumbres etc.

ACTIVIDAD 3

- Invitamos a los niños y niñas sentarse en sus lugares
- Jugar con juegos de construcción
- Armar torres y casas de madera
- Imitar a personas que trabajan de carpinteros



Ministerio de
Educación
del Ecuador



DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA DIDÁCTICA

S.S: Valorando los oficios y las profesiones de nuestros padres y demás personas

FECHA: Jueves 05 de septiembre del 2013

GRUPO DE EDAD **AÑOS**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

P.C. Organizar y participar en juegos de roles sobre las profesiones y oficios en los espacios preparados

P.M. Dáctilo-pintura

P.M. Entorchado

ESPACIO DE APRENDIZAJE

Aula

Patio

MATERIALES Y RECURSOS

Crayones, hoja seca, papel seda, goma

COMO HACER?

ACTIVIDAD 1

- motivamos a los niños y niñas a trasladamos a los espacios de aprendizaje que se prepararon el día anterior
- realizar juegos de roles
- preguntarle en cuál de los espacios les gustaría pertenecer
- escoger los trajes y materiales que necesitan
- comenzar el juego con la orientación de la docente.

ACTIVIDAD 2

- Invitamos a los niños y niñas a sentarse en sus lugares
- Realizar trabajo de mesa
- Entregar el respectivo material
- Pintar a las personas que tienen un oficio de color amarillo
- Pintar a las personas que tienen profesiones de color anaranjado

ACTIVIDAD 3

- Proponemos a los niños y niñas a formar un semi círculo
- Entregar papel seda y goma
- Entorchar el papel
- Pegar alrededor de la figura que se encuentra en la hoja de papel



Ministerio de
Educación
del Ecuador



DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA DIDÁCTICA

S.S: Valorando los oficios y las profesiones de nuestros padres y demás personas

FECHA: Viernes 06 de septiembre del 2013

GRUPO DE EDAD **AÑOS**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

P.M. Juegos recreativos

P.C. Dramatizar escenas de oficios y profesiones

P.M. Collage

ESPACIO DE APRENDIZAJE

Aula

Patio

MATERIALES Y RECURSOS

trajes, material recopilado, bastones, conos, colchonetas.

COMO HACER?

ACTIVIDAD 1

- Invitamos a los niños y niñas a trasladarse al rincón de dramatizaciones
- Explicarle cada una de las actividades a realizar
- Escoger el vestuario que van a utilizar para la dramatización
- Dramatizar escenas de la vida real en los trabajos de las personas

ACTIVIDAD 2

- Motivamos a los niños y niñas a sentarse en sus lugares
- Explicar el trabajo que se va a realizar
- Entregar el material que se va a utilizar
- Entregar la hoja de trabajo a los niños
- Proceder a realizar la actividad con la guía de la docente

ACTIVIDAD 3

- Proponemos a los niños y niñas a salir al patio
- Realizar juegos de motricidad gruesa
- Indicar a los niños cada uno de los pasos a seguir
- Orientarlos en cada uno de los ejercicios
- Proceder a realizar las actividades

MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONOMICA Y SOCIAL
SUBSECRETARÍA DE DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL

1. FICHA DE INDICADORES DEL DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN:		COD IDII-001									
ZONA: _____ PROVINCIA: _____ DISTRITO: _____ NOMBRE DE LA UNIDAD DE ATENCIÓN: _____ MODALIDAD DE ATENCIÓN (CIBV-CNH): _____ NOMBRE DE LA NIÑA O NIÑO: _____ FECHA DE NACIMIENTO: _____	CANTÓN: _____ PARROQUIA: _____ TELÉFONOS: _____ CODIGO DE LA UNIDAD DE ATENCIÓN: _____ NÚMERO DE C.I.: _____										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: center;">ÁMBITOS DEL APRENDIZAJE</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Vinculación emocional y social</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Exploración del cuerpo y motricidad</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Descubrimiento del medio natural y cultural</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Lenguaje verbal y no verbal</td> </tr> </table>	ÁMBITOS DEL APRENDIZAJE	Vinculación emocional y social	Exploración del cuerpo y motricidad	Descubrimiento del medio natural y cultural	Lenguaje verbal y no verbal	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: center;">VALORACIÓN</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">No lo consigue 1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">En Proceso 2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Domina el logro 3</td> </tr> </table>	VALORACIÓN	No lo consigue 1	En Proceso 2	Domina el logro 3	
ÁMBITOS DEL APRENDIZAJE											
Vinculación emocional y social											
Exploración del cuerpo y motricidad											
Descubrimiento del medio natural y cultural											
Lenguaje verbal y no verbal											
VALORACIÓN											
No lo consigue 1											
En Proceso 2											
Domina el logro 3											

2. REGISTRO DE INDICADORES

FECHA DE APLICACIÓN: ____/____/____					
EDAD DEL NIÑO O NIÑA: ____/____/____					
1. GRUPO DE EDAD DE 0 A 3 MESES					
No.	ÁMBITOS DEL APRENDIZAJE	INDICADORES	NIVEL DEL LOGRO		
			NO LO CONSIGUE	EN PROCESO	DOMINA EL LOGRO
1.1	Vinculación emocional y social	Sonríe ante el rostro del adulto.			
1.2	Exploración del cuerpo y motricidad	Acostado boca abajo, eleva la cabeza y parte del tronco apoyado en antebrazos o manos.			
1.3	Exploración del cuerpo y motricidad	Sostiene bien la cabeza cuando esta cargado en posición vertical.			
1.4	Descubrimiento del medio natural y cultural	Fija su mirada durante algunos segundos en las personas y objetos.			
1.5	Descubrimiento del medio natural y cultural	Sigue con la mirada la cara de una persona u objeto que se mueve lentamente.			
1.6	Lenguaje verbal y no verbal	Mueve la cabeza hacia donde proviene la voz u otro estímulo sonoro.			
1.7	Lenguaje verbal y no verbal	Emite sonidos o vocalizaciones elementales, aisladas, guturales o vocales (a, e, g, entre otros)			

FECHA DE APLICACIÓN: ____/____/____					
EDAD DEL NIÑO O NIÑA: ____/____/____					
2. GRUPO DE EDAD DE 3 A 6 MESES					
No.	AMBITOS DEL APRENDIZAJE	INDICADORES	NIVEL DEL LOGRO		
			NO LO CONSIGUE	EN PROCESO DE	DOMINA EL LOGRO
2.1	Vinculación emocional y social	Se sonríe, mueve piernas y brazos ante la presencia y la estimulación de los adultos.			
2.2	Vinculación emocional y social	Demuestra que reconoce la voz de las personas más allegadas.			
2.3	Exploración del cuerpo y motricidad	Se desplaza boca abajo (reptar)			
2.4	Exploración del cuerpo y motricidad	Acostado realiza giros (cambios de posición) de boca arriba a boca abajo y viceversa.			
2.5	Descubrimiento del medio natural y cultural	Busca con la vista los objetos que caen frente a él.			
2.6	Descubrimiento del medio natural y cultural	Agarra objetos y los mantiene en sus manos por un tiempo.			
2.7	Lenguaje verbal y no verbal	Emite sonidos en cadena, balbucea (aaa, eee, entre otros)			

FECHA DE APLICACIÓN: ____/____/____					
EDAD DEL NIÑO O NIÑA: ____/____/____					
3. GRUPO DE EDAD DE 6 A 9 MESES					
No.	AMBITOS DEL APRENDIZAJE	INDICADORES	NIVEL DEL LOGRO		
			NO LO CONSIGUE	EN PROCESO DE	DOMINA EL LOGRO
3.1	Vinculación emocional y social	Ríe a carcajadas ante los adultos conocidos.			
3.2	Vinculación emocional y social	Puede reaccionar con llanto ante la presencia de personas desconocidas.			
3.3	Exploración del cuerpo y motricidad	Gatea para alcanzar un objeto.			
3.4	Exploración del cuerpo y motricidad	Se sienta y conserva el equilibrio.			
3.5	Descubrimiento del medio natural y cultural	"Juega" a tirar objetos.			
3.6	Descubrimiento del medio natural y cultural	Imita la acción de golpear un objeto sobre la mesa.			
3.7	Descubrimiento del medio natural y cultural	Puede agarrar objetos pequeños con dos dedos.			
3.8	Lenguaje verbal y no verbal	Emite sonidos o imita otros nuevos que le pronuncian (tata, papa, dada, mama, entre otros).			
3.9	Lenguaje verbal y no verbal	Presta atención cuando escucha su nombre.			

FECHA DE APLICACIÓN: ____/____/____					
EDAD DEL NIÑO O NIÑA: ____/____/____					
4. GRUPO DE EDAD DE 9 A 12 MESES					
No.	AMBITOS DEL APRENDIZAJE	INDICADORES	NIVEL DEL LOGRO		
			NO LO CONSIGUE	EN PROCESO DE	DOMINA EL LOGRO
4.1	Descubrimiento del medio natural y cultural	Realiza acciones de imitación como decir adiós, mecer la muñeca, acariciarla.			
4.2	Vinculación emocional y social	Puede aceptar algunas personas no tan conocidas.			

4.3	Vinculación emocional y social	Se alegra y disfruta ante la llegada de familiares o de personas habituales.			
4.4	Exploración del cuerpo y motricidad	Tropea a un plano horizontal con ayuda de todo el cuerpo (silla, butaca, sofá, piernas de adulto).			
4.5	Exploración del cuerpo y motricidad	Da pasitos por sí solo.			
4.6	Descubrimiento del medio natural y cultural	Busca un objeto, cuando se le esconde ante su vista.			
4.7	Descubrimiento del medio natural y cultural	Tapa y destapa cajas de tamaño adecuado a sus manos.			
4.8	Lenguaje verbal y no verbal	Puede cumplir órdenes sencillas: coge el juguete, toma, dame.			
4.9	Lenguaje verbal y no verbal	Pronuncia algunas palabras.			
4.10	Exploración del cuerpo y motricidad	Bebe del jarro por sí solo. (autonomía)			
4.11	Vinculación emocional y social				

FECHA DE APLICACIÓN: ____/____/____					
EDAD DEL NIÑO O NIÑA: ____/____/____					
5. GRUPO DE EDAD DE 12 A 24 MESES					
No.	ÁMBITOS DEL APRENDIZAJE	INDICADORES	NIVEL DEL LOGRO		
			NO LO CONSIGUE	EN PROCESO DE	DOMINA EL LOGRO
5.1	Vinculación emocional y social	Se relaciona con niños y adultos conocidos y acepta relacionarse con personas desconocidas.			
5.2	Vinculación emocional y social Lenguaje verbal y no verbal	Reacciona en ocasiones al "se puede" y "no se puede".			
5.3	Exploración del cuerpo y motricidad Vinculación emocional y social	Utiliza la cuchara. (autonomía)			
5.4	Vinculación emocional y social	Avisa de alguna manera el deseo de hacer pipí o caca. (autonomía)			
5.5	Exploración del cuerpo y motricidad	Camina con movimientos coordinados.			
5.6	Exploración del cuerpo y motricidad	Lanza con una y dos manos hacia abajo, al frente y hacia arriba.			
5.7	Exploración del cuerpo y motricidad	Tropea a un plano horizontal con apoyo de manos y pies.			
5.8	Exploración del cuerpo y motricidad	Sube gradas colocando un pie e incorporando el otro.			
5.9	Lenguaje verbal y no verbal	Cumple hasta tres órdenes sencillas, de manera simultánea.			
5.10	Descubrimiento del medio natural y cultural Exploración del cuerpo y motricidad	Realiza acciones con objetos: meter y sacar, tapar y destapar.			
5.11	Descubrimiento del medio natural y cultural Exploración del cuerpo y motricidad	Hace torres con tres o más bloques.			
5.12	Descubrimiento del medio natural y cultural Lenguaje verbal y no verbal	Reconoce su imagen corporal.			
5.13	Lenguaje verbal y no verbal	Se comunica con frases cortas y/o utiliza el lenguaje gestual: adiós, ven, lanzar besos,...			
5.14	Descubrimiento del medio natural y cultural Exploración del cuerpo y motricidad	Hace garabatos con un lápiz, un palito, u otro objeto, en hoja de papel, en arena o en la tierra.			

5.15	Exploración del cuerpo y motricidad Vinculación emocional y social	Mueve su cuerpo o da palmadas al escuchar música.			
------	---	---	--	--	--

FECHA DE APLICACIÓN: ____/____/____
EDAD DEL NIÑO O NIÑA: ____/____/____

6. GRUPO DE EDAD DE 24 A 36 MESES					
No.	AMBITOS DEL APRENDIZAJE	INDICADORES	NIVEL DEL LOGRO		
			NO LO CONSIGUE	EN PROCESO DE	DOMINA EL LOGRO
6.1	Vinculación emocional y social	Establece relaciones con niños y adultos, aunque sean desconocidos.			
6.2	Vinculación emocional y social	Se muestra contento cuando lo elogian.			
6.3	Descubrimiento del medio natural y cultural Vinculación emocional y social	Se reconoce y refiere a sí mismo como "yo".			
6.4	Descubrimiento del medio natural y cultural	Manifiesta curiosidad y pregunta con insistencia ¿por qué?			
6.5	Exploración del cuerpo y motricidad Vinculación emocional y social	Se lava las manos y dientes. (autonomía)			
6.6	Exploración del cuerpo y motricidad Vinculación emocional y social	Ingiere por sí solo los alimentos. (autonomía)			
6.7	Exploración del cuerpo y motricidad	Corre con seguridad.			
6.8	Exploración del cuerpo y motricidad	Salta con dos pies.			
6.9	Exploración del cuerpo y motricidad	Gocea con el pie la pelota colocada en el piso.			
6.10	Descubrimiento del medio natural y cultural	Comprende algunas relaciones espaciales: delante - detrás, arriba - abajo, dentro - fuera, ...			
6.11	Descubrimiento del medio natural y cultural	Selecciona objetos iguales y diferentes por su color y por su forma.			
6.12	Descubrimiento del medio natural y cultural Exploración del cuerpo y motricidad	Hace construcciones hasta con 6 bloques: torres, caminitos, puentes...			
6.13	Descubrimiento del medio natural y cultural	Utiliza un instrumento para alcanzar un objeto: una varilla, una cuchará, una caña de "pescar", ...			
6.14	Descubrimiento del medio natural y cultural	Utiliza objetos como sustitutos de otros.			
6.15	Lenguaje verbal y no verbal	Comprende y establece conversaciones sencillas.			
6.16	Lenguaje verbal y no verbal Vinculación emocional y social	Disfruta la música, acompaña el canto con frase y/o movimiento corporal.			

FECHA DE APLICACIÓN: ____/____/____
EDAD DEL NIÑO O NIÑA: ____/____/____

7. GRUPO DE EDAD DE 36 A 48 MESES					
No.	AMBITOS DEL APRENDIZAJE	INDICADORES	NIVEL DEL LOGRO		
			NO LO CONSIGUE	EN PROCESO DE	DOMINA EL LOGRO
7.1	Vinculación emocional y social	Busca la relación con otros niños y niñas.			
7.2	Vinculación emocional y social	Se viste y desviste, aunque a veces necesita ayuda. (autonomía)			

7,3	Vinculación emocional y social	Se asea de forma independiente y reconoce sus prendas personales. (autonomía)			
7,4	Vinculación emocional y social Lenguaje verbal y no verbal	Da las gracias, pide por favor, comparte los juguetes con algunos amiguitos.			
7,5	Vinculación emocional y social	Se apena cuando se equivoca, cuando algo no sale bien, cuando lo desaprovechan.			
7,6	Vinculación emocional y social	Utiliza la cuchara y la cuchara (autonomía)			
7,7	Exploración del cuerpo y motricidad	Atrapa con ambas manos una pelota grande que le lanzan.			
7,8	Exploración del cuerpo y motricidad	Salta con dos piernas desde una altura (no mayor de 30 cms).			
7,9	Exploración del cuerpo y motricidad	Escala con coordinación al subir y bajar.			
7,10	Exploración del cuerpo y motricidad	Repta por debajo de un mueble, de una cerca, con altura apropiada.			
7,11	Descubrimiento del medio natural y cultural	Agrupar y reconoce los objetos por su naturaleza, color, forma, tamaño y textura.			
7,12	Descubrimiento del medio natural y cultural	Hace construcciones sencillas, libres, por petición o por un modelo que le dan.			
7,13	Lenguaje verbal y no verbal	Disfruta al escuchar y reproducir cuentos y poesías.			
7,14	Descubrimiento del medio natural y cultural Lenguaje verbal y no verbal	Representa imágenes con materiales variados y les da nombre.			
7,15	Lenguaje verbal y no verbal Vinculación emocional y social	Canta canciones solo y puede acompañarlas con movimientos corporales.			
7,16	Descubrimiento del medio natural y cultural	En sus juegos, asume el papel del adulto y utiliza unos objetos por otros (sustitutos)			

MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS CIBV

DATOS DE IDENTIFICACIÓN:

NOMBRE DE LA UNIDAD DE ATENCIÓN:	Los Alpes	
NOMBRE DE LA ASISTENTE DE CUIDADO:	Gladis Bermudez	
FECHA:	31-01-2014	
EDAD DEL GRUPO:	12 a 15 meses	
CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO:		
ESFERAS DEL DESARROLLO:	Motricidad fina	
ACTIVIDADES LÚDICAS:	TIEMPO	RECURSOS

Motivación:

Recibimos a los bebés con un recibiento y abrazo de oso, cantamos, te quiero yo y tú a mí, como una pajarita feliz, con un fuerte abrazo y un beso te diré mi cariño a para ti.

5

Orientación:

Se dirige al área de desarrollo a los niños y luego a su área de trabajo.

5

Ejecución o vivencia:

Hoy trabajamos nuevamente con papel periódico haciendo tiras y luego las hacemos bolitas para llenar un círculo grande.

Escriba un nivel de ayuda:

Se les da las marmitas para hacer las bolitas

10

Escriba un nivel de dificultad:

Se enseña a hacer las bolitas para luego pegarlos en el papel periódico y se dibujo un círculo grande

Control:

Se divierten mucho los niños y por tanto están hábiles.

Observaciones:

Revisado por:

La Concordia, enero 2 de 2014

Licenciada MSc.

Yolanda Acosta Vargas

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "LUIS VARGAS TORRES"

Presente

De mis consideraciones,

Yo, Karen Yolanda Lozano Acosta en calidad de ciudadana concordense y como estudiante egresada de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo de la ciudad de Riobamba me dirijo a su autoridad con la finalidad de solicitarle lo siguiente:

Me encuentro en el proceso de elaboración de mi tesis de grado previo a la obtención del título de INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO titulada *INVESTIGACIÓN SOBRE PROBLEMAS DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS ENTRE 2 A 4 AÑOS Y CREACIÓN DE UN SISTEMA DE JUEGOS DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA*, para lo cual es necesario la recopilación de información acerca de los niños y niñas con capacidades especiales y su inserción en el sistema de Educación Regular, que tal como reza en el CAPITULO SEXTO de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, Artículo 47 es obligatorio para todos los niños y niñas dentro de las instituciones fiscales.

Mi pedido, debido a la naturaleza del tema ya mencionado, es un registro de nombres y detalles de los estudiantes, acceso a las aulas de educación inicial de su institución para pruebas, fotografías y las planificaciones de las docentes con la finalidad de realizar un estudio de las metodologías empleadas actualmente.

Esperando mi pedido tenga una atención favorable, me suscribo de usted deseándole éxitos en sus funciones diarias.

Atentamente,


Karen Lozano Acosta
CI 1206082859

Adj: Caratula de la tesis

Recibido - 03-01-2014

ESCUELA DE E.G. BÁSICA
"LUIS VARGAS TORRES"
MSc. Yolanda Acosta
DIRECTORA

La Concordia, enero 22 de 2014

Licenciada
Mary Barba
DIRECTORA DEL INSTITUTO DE EDUCACION ESPECIAL BARTOLUCCI
Presente

De mis consideraciones,

Yo, Karen Yolanda Lozano Acosta en calidad de ciudadana concordense y como estudiante egresada de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo de la ciudad de Riobamba me dirijo a su autoridad con la finalidad de solicitarle lo siguiente:

Me encuentro en el proceso de elaboración de mi tesis de grado previo a la obtención del título de INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO titulada *INVESTIGACIÓN SOBRE PROBLEMAS DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS ENTRE 2 A 4 AÑOS Y CREACIÓN DE UN SISTEMA DE JUEGOS DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA*, para lo cual es necesario la recopilación de información acerca de los niños y niñas con capacidades especiales y su inserción en el sistema de Educación Regular, que tal como reza en el CAPITULO SEXTO de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, Artículo 47 es obligatorio para todos los niños y niñas dentro de las instituciones fiscales.

Mi pedido, debido a la naturaleza del tema ya mencionado, es un registro de nombres y detalles de los estudiantes que hubieren cursado por su instituto en períodos lectivos anteriores y en la actualidad se encuentren registrados y asistiendo a un centro de educación regular y más específicamente a la Escuela de Educación General Básica "Luis Vargas Torres". Esto, con la finalidad de documentar en mi trabajo de tesis la correcta inserción de los niños y niñas en el sistema de educación regular y realizar trabajos comparativos para la aplicación del sistema de juegos de estimulación temprana propuesto.

Esperando mi pedido tenga una atención favorable, me suscribo de usted deseándole éxitos en sus funciones diarias.

Atentamente,


Karen Lozano Acosta
CI 1206082859

Adj: Caratula de la tesis




22-01-2014

La Concordia, enero 22 de 2014

Ingeniero
KIRMAN MENA
DIRECTOR DISTRITAL DEL MIES LA CONCORDIA
Presente

De mis consideraciones,

Yo, Karen Yolanda Lozano Acosta en calidad de ciudadana concordense y como estudiante egresada de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo de la ciudad de Riobamba me dirijo a su autoridad con la finalidad de solicitarle lo siguiente:

Me encuentro en el proceso de elaboración de mi tesis de grado previo a la obtención del título de INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO titulada *INVESTIGACIÓN SOBRE PROBLEMAS DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS ENTRE 2 A 4 AÑOS Y CREACIÓN DE UN SISTEMA DE JUEGOS DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA*, para lo cual es necesario la recopilación de información acerca de los niños y niñas tanto con y sin capacidades especiales y su inserción en el sistema de Educación Regular, que tal como reza en el CAPÍTULO SEXTO de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, Artículo 47 es obligatorio dentro de las instituciones fiscales.

Mi pedido, debido a la naturaleza del tema ya mencionado, es tener acceso a un registro de nombres y detalles de los estudiantes del CIBV Los Alpes, ubicado en el Barrio San Rafael, acceso a las aulas para pruebas, fotografías y las planificaciones de las docentes con la finalidad de realizar un estudio de las metodologías empleadas actualmente. Esto, con el único fin de documentar en mi trabajo de tesis la correcta inserción de los niños y niñas en el sistema de educación regular y realizar trabajos comparativos para la aplicación del sistema de juegos de estimulación temprana propuesto, garantizando a futuro la inclusión de los niños y niñas dentro de cualquier sistema de educación regular.

Esperando mi pedido tenga una atención favorable y autorice a quien corresponda se me facilite esta información, me suscribo de usted deseándole éxitos en sus funciones diarias.

Atentamente,


Karen Lozano Acosta
CI 1206082859

Adj: Caratula de la tesis

Recibido
22-01-2014
16:00